+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

EDITORA OPTION
Nº 118
R$ 6,90
POOL editora

PROMOÇÃO

A SGP E A 2BGames LEVAM VOCÊ AO CINEMA!

Saiba o que rolou na EGS, a Feira brasileira de games!

- Need for Speed Underground 2
- Dragon Ball Z: Budokai 3
- InuYasha: The Secret of the Cursed Mask
- Bob Esponja - O Filme
- The Lord of the Rings: The Third Age
- Ace Combat 5: The Unsung War
- Dead or Alive Ultimate
- Kingdom Hearts: Chain of Memories
- The Legend of Zelda: Minish Cap

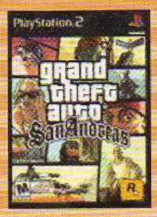
Está tudo DETONADO!

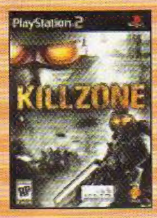
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (com mapas gigantes!)
- Grand Theft Auto: San Andreas PS2
- Prince of Persia: Warrior Within

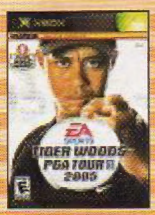
9 701046 110067 00118
ISSN 0104-611X

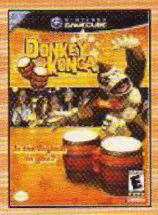
VIDEOGAME É NA

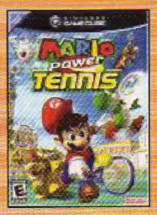
Tudo para o seu game

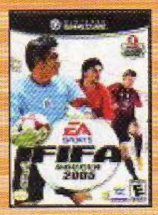






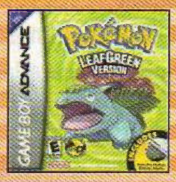






SS GAMES

A mais nova e completa loja de games do centro de São Paulo



Acessórios

- Modem c/ 1 jogo ATV 2 - R$80,00
- Eye Toy - R$290,00
- Memory Card - R$80,00
- Controle para PS2 - R$80,00
- Controle de Dvd para PS2 - R$180,00
- Tela para PS2 - R$460,00
- Multi Tap p/ PS2 - R$100,00
- Headset p/ PS2 - R$140,00
- Pistola c/ jogo Ninja Assault - R$180,00
- Cabo ótico para Ps2 - R$50,00

Temos vários lançamentos para todos os consoles.

Confira as nossas promoções aqui na SS Games

Essas e outras mercadorias você encontra aqui. Novos e usados com garantia e Nota Fiscal é na

SS GAMES

Loja: Viaduto Santa Efigênia, 70
Tels.: 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803
a 50m do metro São Bento
www.ssgames.com.br
ssgames@ssgames.com.br

Sumário

GAME CUBE

The Legend of Zelda 16
StarFox: Assault 16
Resident Evil 4 16
Donkey Konga 3 17
Kirby 18
Mario Baseball 18
Dragon Ball Z: Sagas 18
Fire Emblem: Souen no Kiseki 18
FIFA Street 20
The Lord of the Rings: The Third Age 25
SpongeBob SquarePants The Movie 26

PLAYSTATION 2

Resident Evil 4 16
Saint Seiya: Chapter Sanctuary 17
Dragon Ball Z: Sagas 18
Ridge Racers 19
Tekken 5 19
Samurai Western 19
MotoGP 4 19
Radiate Stories 20
FIFA Street 20
Phantom Kingdom 20
Okami 22
Azumi 22
Colin McRae Rally 2005 22
The Lord of the Rings: The Third Age 25
SpongeBob SquarePants The Movie 26
Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask 27
Ace Combat 5: The Unsung War 27
Dragon Ball Z: Budokai 3 28

PC

SpongeBob SquarePants The Movie 26

NINTENDO DS

Mario Kart DS 17
Super Princess Peach 20

XBOX

Dragon Ball Z: Sagas 18
FIFA Street 20
The Lord of the Rings: The Third Age 25
Dead or Alive Ultimate 26
SpongeBob SquarePants The Movie 26

DETONADOS

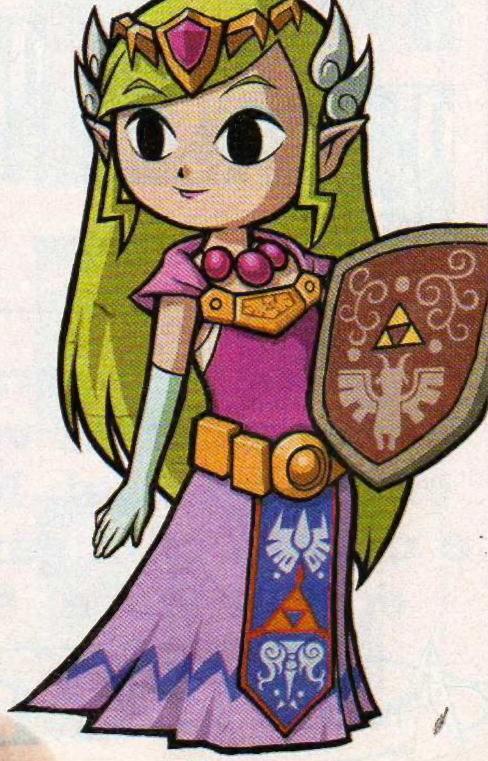
Metal Gear Solid 3: Snake Eater 32
Prince Of Persia: Wattior Within 44
Grand Theft Auto: San Andreas 57

FLASHBACK

Metal Gear 70

GAME BOY ADVANCE

The Lord of the Rings: The Third Age 25
Kingdom Hearts: Chain of Memories 25
The Legend of Zelda: The Minish Cap 25



DICAS

PlayStation 2

Asterix and Obelix: Kick Buttix 30
Time Crisis: Crisis Zone 30
Ghosthunter 30
Ghost In The Shell: Stand Alone Complex 30
Gradius V 30
Hot Shots Golf Fore! 30

GameCube

WWE Day of Reckoning 30

Game Boy Advance

Lego Knights' Kingdom 30
Dragon Ball Z: Buu's Fury 30
Bubble Bobble Old and New 31
Boktai 2: Solar Boy Django 31
Mario Pinball Land 31

CARTA DO CHEFE

Esse fim de ano está sendo de arrasar! Poucas vezes vi um período tão animado e cheio de notícias boas como agora. Por que de tanta alegria? Bom, para começar o Brasil ganhou sua primeira feira de games, a EGS, onde a SGP esteve presente e o leitor confere tudo que rolou nas páginas de Circuito Aberto. Empresas como A Nintendo, Microsoft, Nokia e Electronic Arts prestigiaram e a edição nacional da feira, que tem sua origem no México. E depois, é uma enxurrada de bons jogos que está pintando na redação. E a SuperGamePower detonou três deles. Para começar tem o Grand Theft Auto: San Andreas, obra-prima da Rockstar e está vendendo horrores nos EUA e Europa. E você vai ver como se dar bem no mundo de San Andreas. Depois vêm as aventuras do príncipe mais famoso dos videogames. Claro que estamos falando de Prince of Persia: Warrior Within, que tem mais ação e um clima mais sombrio desta vez. E não é mole os perigos que ele tem de enfrentar. E por fim mostramos passo-a-passo como realizar as missões do agente Snake, de Metal Gear Solid 3: Snake Eater, um soberbo jogo de espionagem, que fecha com chave de ouro a trilogia do mestre Hideo Kojima. O Detonado conta com mapas e todos os detalhes para que o jogador não se perca nas selvas russas. E vamos aos games da edição. E já começa irado desde o Game Boy Advance. Tem um novo episódio de The Legend of Zelda, o Minish Cap. Com ele Link vira um anão e verá o mundo por outros olhos. Até uns inimigos comuns se transformarão num chefe de fase. E Kingdom Hearts, o sucesso da Square-Enix, que tem personagens de Final Fantasy e da Disney, também diverte na telinha do portátil. Os desenhos de sucesso na TV também estão com tudo. Os fãs de Dragon Ball Z têm motivos de sobra para se empolgar com a versão Budokai 3, que está muito boa. Todas aquelas lutas maneiras estão no game. InuYasha? Tem, sim senhor. O herói meio-yokai também aparece num RPG com belas animações. E a turma de Bob Esponja também aprontam das suas. Quem gosta de lutas poderá desafiar o mundo inteiro em Dead or Alive Ultimate de Xbox e quem curte tiro com simulador não pode perder Ace Combat 5: The Unsung War. Bom, é isso galera. ótimo Natal para todos e nos prestigiem no ano que vem também. Obrigado.

Chefe

Arte no Envelope

Continue mandando seus desenhos para **SuperGamePower**!
E concorra a um brinde surpresa!

Todo mundo adorou a ilustração da Rosimara Ferreira da Costa, menos o Chefe...Por que será?

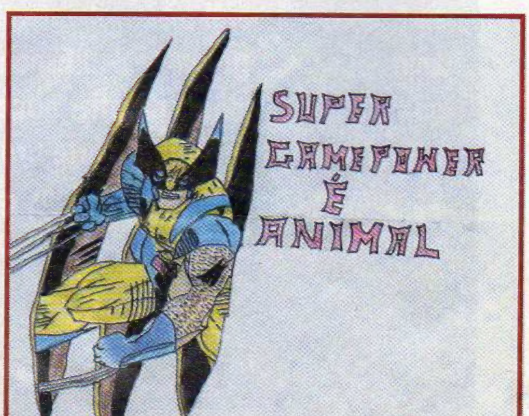
Cleiton Rodrigues da Silva levou o brinde do mês, e quem aqui na redação poderia discordar, depois que ele colocou o chefe em um trono...

PREMIADO

Mande sua Arte no Envelope para a redação da *SuperGamePower*
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3, cj 93 - Cep 04173-150
Jd. Botucatu - São Paulo - SP

A Lara Croft de Tiago Carvalho Fernandes, está toda envolta em uma capa, será que ela está querendo trabalhar com o Batman?

O pessoal do Samurai Shodown IV está sempre pronta pra briga, segundo Willian Pereira de Oliveira.



O Bom Wolverine mostra suas garras para dizer que a *SuperGamePower* é animal! Segundo Jhonathan de Almeida.

Sempre lembrado Final Fantasy é mesmo um clássico Alessandra Tatiana S. Pedro mandou muito bem

RANKING DOS MELHORES

Segundo os críticos da SuperGamePower

1 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

O produtor Hideo Kojima fecha a trilogia de Metal Gear Solid com maestria, num jogo com seqüência impressionantes de ação e história muito envolvente. Até mesmo as cenas de filme são interativas e praticamente fazem parte da parte jogável.

2 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

A briga de gangues está a todo vapor em San Andreas. Orange Grove, os Ballas, os Vagos, e os Varrios Los Aztecas estão em pé de guerra. Cenários enormes, muita liberdade e nenhuma censura são as armas da Rockstar.

3 PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

A segunda aventura do príncipe nos consoles de nova geração traz um clima mais sombrio e esquema que privilegia as batalhas, deixando o game mais emocionante.

4 HALO 2

Sendo o game mais esperado do ano, Halo 2 mostra o porque de tanta expectativa. Com mais armas e jogabilidade melhorada, o game é bom em Single Player e excelente em Multiplayer.

5 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Com uma cidade muito maior desta vez, os jogadores e "tuners" de plantão se divertirão por horas neste clássico da Electronic Arts.

6 THE LEGEND OF ZELDA: MINISH CAP

A Nintendo e Capcom juntaram forças novamente para trazer um Zelda a altura de sua fama. Com um chapéu que faz Link ficar pequenino, o mundo de Hylure está cada vez maior e divertido.

7 ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

A Namco continua acertando a mão em seu simulador de combates aéreos. Agora com a possibilidade de mais armas e controlar ume esquadrão, Ace Combat está, mas completo que nunca.

8 DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3

A turma de Goku não cansa de lutar e os jogadores agradecem. Implantando elementos de RPG, Budokai 3 está muito mais sólido como um jogo de luta. As animações são excelentes.

9 KINGDOM HEARTS: CHAINS OF MEMORIES

Antes de aparecer no PlayStation 2, Kingdom Hearts faz um aquecimento no portátil. Traz um sistema bem inteligente e diverte com as inúmeras possibilidades que os cards oferecem.

10 DEAD OR ALIVE ULTIMATE

As gatas virtuais como Kasumi e Tina agora tem o mundo como arena. A Tecmo gastou muito tempo para ajustar o sistema e o resultado é muito satisfatório, quase sem queda de qualidade.

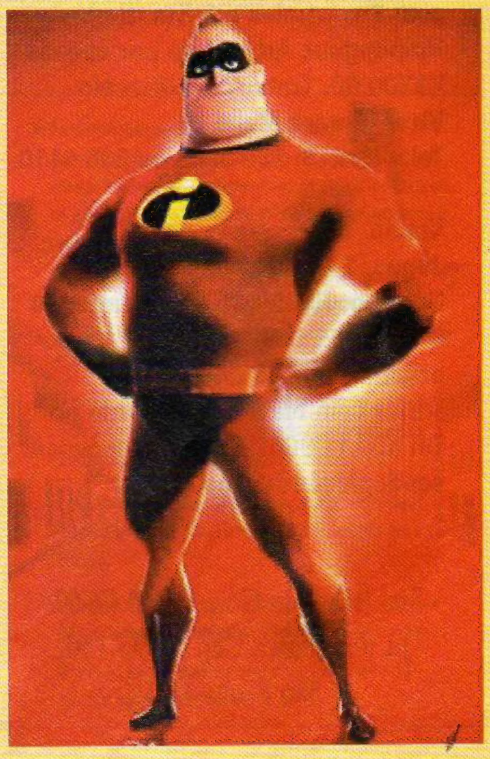
SGP NA REDE

Os incríveis em todos os cantos

O mais novo longa-metragem da Pixar Animations, responsável por Toy Story, Monstros SA e Procurando Nemo está em cartaz nos cinemas. Assim como eles, Os Incríveis foi totalmente feito em computador e conta a história de uma família de super-heróis que agora tentam viver como cidadãos normais. O Sr. Incrível costumava ser o herói dos heróis, mas agora ele enfrenta um problema prosaico, uma série de ações judiciais que obriga o governo a colocá-los num programa de proteção à testemunhas. Como se acostumou, um grande elenco faz a voz dos personagens. São estrelas como Samuel L. Jackson e Holly Hunter. Esta é a animação mais longa feita pelo estúdio e tem 120 minutos de projeção. Os Incríveis ainda virou jogo quase ao mesmo tempo em que estreou nos cinemas americanos. PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC e Game Boy Advance receberam os poderes dessa grande família. No site oficial do filme é possível assistir à trailers, baixar "goods" como papéis de parede e screensavers.

Site oficial do filme

http://www.disney.com.br/cinema/incriveis/main.html



SGP Responde

CLASSIFICADOS

Vendo um Neo Geo Cd semi-novo c/ 15 Cds à vista R$ 400,00. Aceito troca por fitas de 64, Super Nintendo, ou vendo Cds separados.
Tratar com Marcio,
(0xx11) 6244-5392 ou 9833-3168

Vendo um Nintendo 64 com 3 controles, 6 fitas e Memory Card. Tudo pela bagatela de R$ 300,00. Tratar com Almir Pereira no telefone (0xx11) 5933-3614 após as 21 horas ou no celular (0xx11) 9820-8679.

Vendo um Teclado para internet do freamcast, mais um Memory Card de 200 blocos com tela e 16 cds (shemmue I, Head Hunter, Boote outrios) mais um Super Nintendo com 2 controles e 1 fita (Harley`s Humongous Adventure por apenas R$300,00. Tratar com Marcelo Vitor Moraes Mapo
Tel:. (0xx15) 236-6928 ou 236-6110

Vendo 1 Playstation com 20 Jogos, 1 Controle e 1 Memory Card por R$290,00 e um Nintendo 64 com 2 controles e 2 jogos originais por R$ 240,00
Tratar com Flávio ou Eduardo no Tel (0xx11)9662-3977 ou via email: vendoplay64@yahoo.com.br

SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

E aí, galera da redação mais amada do país, tudo em riba? Eu queria saber se a alguma dica para jogar com a **Maria** do jogo **Castlevania: Symphony of Night**. Eu também queria fazer uma sugestão: colocar mais algumas páginas a mais na revista e fazer uma super seção de revisão de séries como **Resident Evil**, **Onimusha**, **Silent Hill**, com história e dicas. Agradeço a atenção e a ajuda.

Leonardo Fiesel Martinho, por e-mail

MK: *caro Leonardo, para jogar com a Maria só jogando a versão de Saturn. No PlayStation dá para jogar com os seguintes personagens. Mas é necessário terminar o jogo uma vez antes. Use os seguintes nomes:*

Nome	***Personagem***
AXEARMOR	*Axe Lord Armor*
X-X!V"Q	*Alucard com 99 de sorte*
RICHTER.	*Richter Belmont*

Olá, galera. Parabéns pela ótima revista. Mas eu gostaria de saber se vocês têm macetes para o jogo RollerCoaster Tycoon 2 para o pc. Obrigado, galera, e até a próxima. Fui!

Márcio Bezerra de Araújo, Guarujá - SP, por e-mail

Fotógrafo: *entre com o nome Chris Sawyer como nome de convidado (guest).*
Artista: *entre com o nome Simon Foster como nome de convidado.*
Usuário feliz: *entre com o nome Melanie Warn como nome de convidado. Use a dica de múltiplos nomes para aumentar a satisfação de seu parque.*
Usuário onda:
Entre com o nome Katie Brayshaw como nome de convidado.
Usuário faminto: *entre com o nome Tony Day como nome de convidado.*
Pensamento "Uau!": *entre com o nome John Wardley como nome de convidado.*
Entrada em dobro: *entre com o nome John Mace como nome de convidado. Ele paga o dobro dos outros usuários.*
Comentários esquisitos: *entre com os nomes Andy Hine e David Ellis. Eles fazem comentários engraçados depois de sair do brinquedos.*
Fã de Intamin: *entre com o nome Elissa White como nome de convidado.*
Bate-bate rápido: *entre com os nomes Damon Hill e Michael Schumacher como nomes de convidado. Os carrinhos bate-bate ficarão bem velozes.*
Bate-bate lento: *entre com o nome Mr Bean como nome de convidado.*
Usuário-problema: *entre com o nome Nancy Stillwagon como nome de convidado. Ela é muito feliz, mas traz alguns problemas para o parque, como causar problemas nos brinquedos.*
Múltiplos nomes: *você pode entrar com um mesmo nome várias vezes desde que troque algumas letras maiúsculas por minúsculas e vice-versa. Por exemplo: Chr Sawyer, chris sawyer, CHRIS SAWYER, cHRIS sAWYER, cHrls SaWyEr etc.*

Gosto muito da SGP, é uma das melhores revistas de games do mercado, se não a melhor! Vocês estão de parabéns!!! Gostari que vocês me tirassem uma dúvida. Achei 49 Scarabs em Ninja Gaiden de Xbox, falta apenas um que está na cidade de Tairon, mas não consigo encontrá-lo. Vocês poderiam me ajudar, por favor?

Andre Luiz, por e-ma

BB: *caro Andre Luiz, Tairon tem bastante desses escaravelhos de ouro e não sei qua você deixou de pegar. Mas são dois os mais difíceis. Um deles está perto do baú com a Pegasus Key. Do outro lado se pode notar um pequeno espaço do lado esquerdo da parede. Você tem de correr pela parede da direita, pular para o da frente e chegar nesses pontos com a Scarab. O outro está perto da sala onde se pega a Strong Bow. Da entrada dessa sala, que fica no alto, olhe para fora e note um pequeno espaço à esquerda. Corra pela parede da frente para a esquerda e chegue nesse espaço.*

AKIRA E AGORA

Fala aí, pessoal. Realmente a edição anterior foi caprichada: matéria especial do Nintendo DS, duplo calendário-pôster e páginas de arrasar. E o pessoal da redação até que colaborou, diminuindo muito os erros da edição. O primeiro deles foi no título da seção RPG na rede. Saiu um "Ragnaök" em vez de "Ragnarök". Na promoção também saiu errado. A pergunta ficou igual ao mês anterior "Qual seria sua reação ao jogar o PSP?". A nova pergunta, como está no título, é "Qual console venderá mais?". Na matéria de Mortal Kombat: Deception o Kamikaze jogou em todas as posições? Claro que não. A matéria é do especialista em jogos de luta, Baby Betinho. Na página 36, Second Sight e Shark Tale foram feitos por Marjorie Bros e não por Kamikaze. O pessoal da arte tá trocando todas as bolas. E Shadow Hearts é matéria e Kamikaze. Bom, é isso gente, feliz Natal para todos.

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

PROMOÇÃO

ELETRONIC GAME SHOW

A foto é apenas ilustrativa

Em novembro o Brasil recebeu sua primeira edição de Electronic Game Show, feira de games que acontece desde 2002 no México. Estavam lá grandes empresas e o resultado foi muito bom. Mas, você, leitor criativo, deve ter algumas idéias para tornar a EGS tão grande quanto uma E3 ou uma Tokyo Game Show. Então, o que você faria para a EGS ficar ainda melhor, já que os organizadores disseram que haverá uma edição no ano que vem. Leia a matéria de Circuito Aberto e se inspire. A melhor resposta leva o PlayStation 2.0 que você faria para melhorar a EGS?

PROMOÇÃO ELETRONIC GAME SHOW **SUPER GAMEPOWER**

Envie este cupom até 10 de fevereiro de 2005.

Nome:_____ **Idade:**_____

Endereço: _____

Cidade: _____ **Estado:** _____

Cep:_____ **Tel.** _____

e-mail: _____

O que você faria para melhorar a EGS?

_____

_____

_____

Vencedor da Promoção Edição 115

O inventor Maluco.

Frase: Goleiro: Octopus; Lateral: Sonic, Flash; Zagueiros: Lara Croft, Nina; Defesa: Hulk, Sub-zero, Snake, Atacantes: Joe, Spider-man, Goro. Técnico: Jimmy Neutron.

Leonardo Almeida - São Paulo - SP

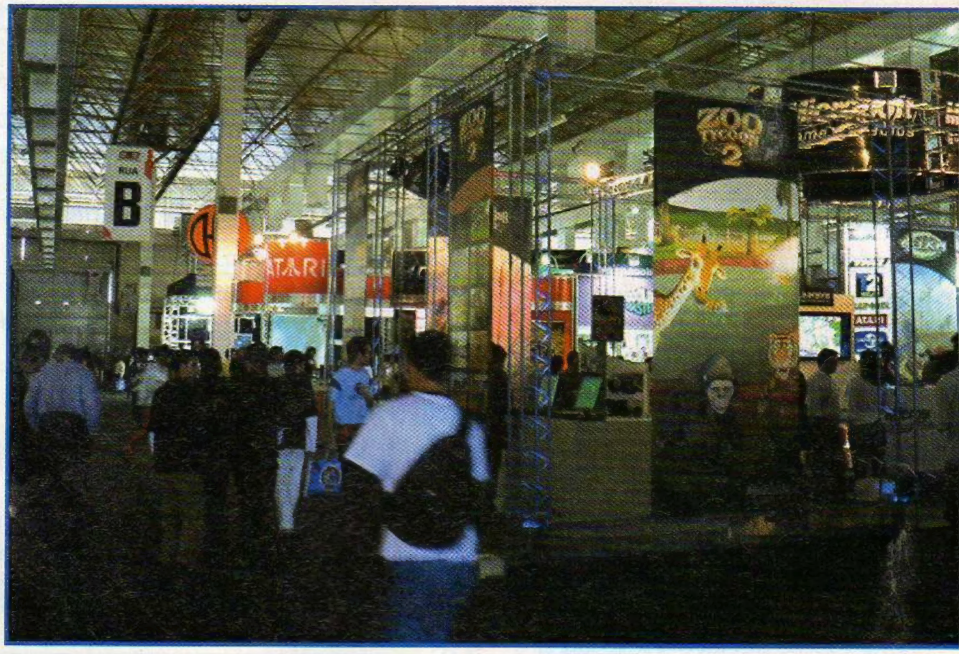
REGULAMENTO

1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 25/12/2004 e 10/02/2005.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo: O que você faria para melhorar a EGS? E enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à *Promoção Eletronic Game Show?* – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da *SuperGamePower*. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/02/05, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 120 da revista *SuperGamePower*. Os prêmios serão entregues até o dia 25/05/05.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

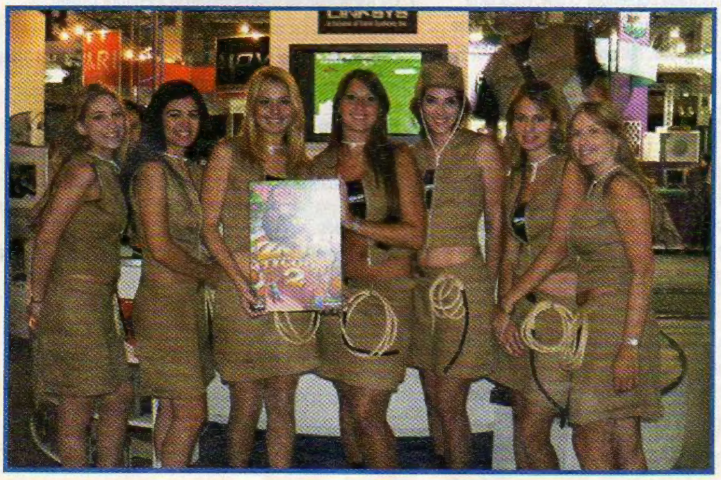
EGS 2004

Brasil ganha feira de games

Primeira edição da Electronic Game Show atrai cerca de 22 mil visitantes e grandes representantes da indústria de jogos



Aconteceu na Expo Center Norte - Pavilhão Azul, entre 18 e 21 de novembro, a primeira edição brasileira da Electronic Game Show (EGS), feira de videogames que reuniu softhouses estrangeiras, desenvolvedores nacionais, fabricantes de hardwares e empresas de entretenimento eletrônico. No México, a EGS ocorre anualmente desde 2002 e é o maior evento de games da América Latina. O primeiro dia do evento, chamado de business day, só foi aberto a representante do setor e convidados. Grandes empresas como Nintendo, Microsoft, Electronic Arts, Atari, e Nokia montaram estandes na EGS e mostraram suas novidades. O público brasileiro foi apresentado, dois dias antes do lançamento americano, ao Nintendo DS, portátil de duas telas da fabricante japonesa. Destacou-se também a presença da indústria nacional, entre desenvolvedores e cursos especializados. O PlayStation 2 marcou presença pelas importadoras, e games como Metal Gear Solid 3 e Dragon Ball Z: Budokai 3 puderam ser conferidos pelo público de cerca de 22 mil visitantes. Os fãs do PC tiveram o maior espaço da feira: muitos jogos, arenas e fabricantes de hardware. O público também teve a oportunidade de competir em inúmeros campeonatos, seja para PC ou videogames. A próxima edição da EGS brasileira está marcada para o segundo semestre de 2005.



Games ganham reconhecimento

Membros do Ministério da Cultura anunciam os roteiros vencedores do concurso JogosBR.

A feira foi oficialmente aberta no dia 19, com um discurso do Ministro da Cultura, Gilberto Gil. O Ministro destacou o talento e a criatividade da produção nacional e reconheceu os games como produtos audiovisuais e artísticos e serão inclusos no projeto de criação da Ancinav (Agência Nacional do Cinema e Audiovisual), beneficiando, assim, dos incentivos da Lei Rouanet e da Lei do Audiovisual, tal qual como outros produtos culturais, como o cinema. Destacou a importância de eventos como a EGS, dizendo que será uma referência estratégica para o setor. A Abragames (Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos) será o representante do setor e trabalhará diretamente com o Ministério da Cultura. Os representantes do governo, como o Secretário do Audiovisual, Orlando Senna, também discutiram políticas públicas para o setor de jogos como, por exemplo, o concurso JogosBR, que, na ocasião do encontro, foram anunciadas os 36 projetos vencedores da primeira fase. Muitos deles exaltaram a cultura nacional e, na próxima fase, oito serão entregues para desenvolvedores nacionais. Uma segunda edição está programada para o ano que vem. Mas nem tudo foram flores: representantes de multinacionais reclamaram das taxas de importação e discordaram do governo no que se refere à política de direitos autorais.

Nintendo DS mostra suas duas telas para os brasileiros

Nintendo: muitos campeonatos e estréia do Nintendo DS no Brasil.

Dois dias antes do lançamento americano, o público da EGS pôde conferir o Nintendo DS, portátil com duas telas e painel sensível ao toque, entre outros recursos. Enormes filas se formaram na expectativa de experimentar o novo console da gigante japonesa e preencher um cupom para concorrer a um sorteio do DS. Jogos como Metroid Prime: Hunters estavam disponíveis para o público e conferiram a capacidade da conexão sem fio do portátil. A maior parte do estande foi dedicada ao GameCube, demonstrando, entre outros jogos, Metroid Prime 2: Echoes, Viewtiful Joe 2, Mario Power Tennis, Tony Hawk's Underground 2, WWE Day of Reckoning, Paper Mario: The Thousand Year Door e Mario Kart: Double Dash. Para o outro portátil, o Game Boy Advance, marcavam presença FIFA 2005, Pokémon Fire Red/Leaf Green, Kirby and the Amazing Mirror e The Urbz. No telão foi apresentado Baten Kaitos e, constantemente, um mini-torneio de Donkey Konga entre quatro participantes era realizado. Havia também pequenos desafios de Mario Power Tennis e Metroid Prime 2. A empresa abrigou campeonatos de Mario Kart: Double Dash e FIFA 2005, este também para Game Boy Advance.

Brasil tem grande potencial, diz executivo - Depois do encerramento da parceria com a Gradiente, há dois anos, a Nintendo está pronta para investir bastante no Brasil; o país é o principal foco no planejamento de 2005, segundo Steve Singer, gerente-geral para a América Latina da Nintendo. Sua nova linha de produtos, com o Nintendo DS à frente, estão disponíveis em importadoras de games, magazines e lojas de produtos culturais. Singer ressalta que o DS é focado nos games e permite maior interatividade, graças aos recursos inovadores. Também apontou a pirataria como o grande entrave para a exploração de um mercado com enormes potenciais. Para Singer, a indústria de entretenimento precisa inovar sempre para não perder a graça. O resultado dessa filosofia são produtos como o Donkey Konga, o comunicador sem fio do Game Boy Advance e o próprio Nintendo DS. E Singer diz que o Revolution, o próximo console "desktop" da empresa, seguirá por esse caminho. Quanto a conexão online, Singer diz que ainda não há infra-estrutura suficiente para proporcionar uma experiência competente. A base instalada de banda larga, principalmente na América Latina, ainda é muito pequena, segundo Singer. Portanto, por enquanto, a Nintendo continuará focada no mercado offline.

Nintendo DS inova em vários sentidos - O novo portátil da Nintendo traz muitas novidades, principalmente no que se refere a controles. Além dos direcionais e botões tradicionais, a tela sensível ao toque (touch screen) confere novos modos de controle e supre a ausência de um direcional analógico. O painel se mostrou bem robusto e a caneta desliza suavemente. Em Metroid Prime: Hunters, por exemplo, o deslocamento do personagem é feito pelo direcional e a visão é controlada pela caneta, tal qual como um jogo de PC, que usa o mouse para a visão. Assim, com prática, consegue-se uma movimentação mais intuitiva. Na tela de baixo, além de ver o mapa, o jogador pode acionar a Morph Ball e as armas, tocando nos ícones correspondentes. O fluxo de tela é bem suave, com gráficos competentes. Mas as falhas se destacam quando os objetos são vistos de perto. O modo multiplayer sem fio se mostrou boa performance, sem atrasos de comunicação. As dimensões do console parecem adequadas para um adulto, mas uma criança pequena pode ter mais dificuldades para conciliar direcional, touch screen e botões. O sistema operacional se mostrou bastante funcional,

baseado em ícones e com explicações em texto. Pode-se definir um nickname, colcoar seus dados e acertar relógio e data. O PictoChat se revelou um software de comunicação bem divertido, graças a sua função de envio de mensagens gráficas, que o usuário "desenha" na tela. Já para escrever textos será necessário um pouco de paciência, pois o teclado é bem pequeno. Apesar de alguns problemas, o portátil conta com funções que ampliam as possibilidades das softhouses.

Microsoft: DJ, muita animação e jogos de PC

Microsoft contou com DJ e inúmeros eventos.

A Microsoft Brasil trouxe seu portfólio de títulos para PC e dividiu seu estante em quatro áreas temáticas, com destaque para a de Zoo Tycoon 2, um simulador de zoológico. As promotoras do estande estavam vestidas como caçadoras e animais selvagens. As outras áreas tinham como tema os games Age of Mythology: The Titans, Rise of Nations (versão Gold) e Halo. Em todas as áreas havia desafios e eventos. Além desses jogos também estava exposta uma máquina com o Flight Simulator 2005 e uma linha completa de mouses e teclados. Entre os eventos, um DJ comandava o som do estande. Os Xbox estavam em estandes separados, como no da LatinGamer, onde se realizaram os campeonatos da Microsoft, nas categorias Halo w Age of Mythology para PC e Halo 2 para Xbox. Além disso, jogos como Forza Motorsport e OutRun 2 foram mostrados para o público.

Electronic Arts traz cardápio variado

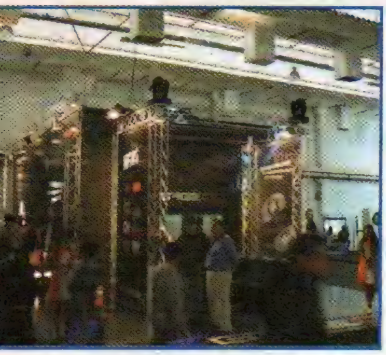
Electronic Arts trouxe jogos próprios e também de terceiros.

Localizada logo na entrada, a Electronic Arts mostrou, além de jogos próprios, produtos da Ubisoft, Activision e LucasArts, todos para PC. A distribuidora de BurnOut 3 veio à carga com FIFA 2005, Need for Speed Underground 2, Medal of Honor: Pacific Assault, The Sims 2 e The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth. A Ubisoft enviou o blockbuster Prince of Persia: Warrior Within e Pacific Fighters. A Activision ficou

Circuito Aberto

representada por Tony Hawk's Underground 2 e Doom 3. E Star Wars: Battlefront foi o game da LucasArts.

Nokia traz nova versão de N-Gage



A Nokia agitou a feira com campeonatos de N-Gage em competições multiplayer sem fio.

A tradicional fabricante de comunicação móvel veio à EGS trazendo seu novo N-Gage QD, console portátil que também tem funções de celular. Já lançado no mercado externo, o QD será lançado no Brasil na segunda quinzena de dezembro. O novo modelo é menor, tem bateria mais durável, tela mais brilhante e há um botão para ligar o jogo mais facilmente. Além disso, não é mais necessário retirar a bateria para trocar de jogo. Por outro lado, funções de tocador de MP3 e rádio foram retirados. Entre os jogos apresentados se destacavam The Sims Bustin' Out, Spider-Man 2 e Crash Nitro Kart. Em apresentação fechada ainda se pôde experimentar versões demo de FIFA Soccer 2005, SSX Out of Bounds e Colin McRae Rally 2005.

Atari

Atari: jogo de parque de diversões e FPS oficial da CPL

Representada pela Moving Editora, a Atari mostrou varios jogos de PC, com destaque para Roller Coaster Tycoon 3, a terceira versão do simulador de parque de diversões, que agora conta com a visão Coaster Cam, que permite ficar na perspectiva de um usuário do parque. Além dele, havia Painkiller, que terá torneio oficial na CPL (Liga Profissional de Ciberatletas), Sid Meier's Pirates! e Shadow Ops: Red Mercury, entre outros.

Importadores suprem ausência da Sony

atacadista mostrou sua linha de games para PS 2, GameCube e Game Boy Advance.

A UZ Games demonstrou um novo modelo de volante testado no Need for Speed Underground 2.

A Sony ficou ausente na feira, mas importadores, em parceria com as grandes softhouses estrangeiras, trouxeram muitas novidades para o PlayStation 2. A **NC Games** expôs os blockbusters Metal Gear Solid 3 e Grand Theft Auto: San Andreas atríram a atenção dos fãs do console. Além deles, estavam expostos outros games de PS2, como Dragon Ball Z: Budokai 3, Forgotten Realms: Demon Stone, Ace Combat 5: The Unsung War, Street Racing Syndicate, Scaler, Ape Escape: Pumped & Primed, Shark Tale, Tony Hawk's Underground, Def Jam: Fight for NY e BurnOut 3: Takedown, Capcom Fighting Jam e Viewtiful Joe 2 e SpogeBob SquarePants: The Movie. Além disso, uma versão beta de Winning Eleven 8 International também estava presente. Para GameCube havia Mario Kart: Double Dash, Pokémon Colosseum, Mario Power Tennis e Pikmin 2, entre outros. Na varejista **UZ Games**, a atração foi o novo volante da Logitech, funcionando no Need for Speed Underground 2 para PS 2, além de Donkey Konga para GameCube.

PC é atração principal da EGS

Computador 64Fun: configuração poderosa para jgoadores exigentes.

O foco principal da feira foram os computadores PC. Half-Life 2, um dos mais aguardados games do ano, pôde ser conferido estande da ATI, fabricante das placas Radeon. Além disso, Counter-Strike: Source também foi apresentado. No característico estande da Level Up Games, os visitantes puderam conferir o famoso RPG online Ragnarok e levar o CD para jogar por um período gratuito. Quem quisesse comprar equipamentos de ponta poderia visitar o estande da AMD, que traz uma linha de PC com CPU Athlon 64. Acessórios como gabinetes, suprimento de energia, coolers e painéis de controles eram a vitrine da Cooler Master. Sistemas de amplificadores e caixas acústicas são a especialidade da Edifier, que podem ser usadas em PC, videogames ou outros equipamentos. Os games de PC compunham a maior parte dos torneios, que incluíam Battlefield: Vietnam, Counter-Strike: Source, Need for Speed Underground 2 e Unreal Tournament 2004. A equipe Mibr (Made in Brazil; time de Counter-Strike) estava presente na feira e jogou com os visitantes do evento.

A força da indústria nacional

Vista dos estandes da Hoplon e Discreet, uma softhouse nacional e a fabricante do soft 3ds max, respectivamente.

Os jogos nacionais também tiveram um destaque grande na EGS. TaikoDom, da catarinense Hoplon Infotainment, é um jogo online mass multiplayer com temática espacial. Diferentemente de outros RPG online, não há um desenvolvimento de personagem, no sentido de ganhar levels e skills. O jogador é livre para agir e sua conduta determina seu lugar no mundo. Outro game genuinamente nacional é o Império de Épona, um card game online feito em Flash e desenvolvido pela equipe da Arena iG. A Discreet mostrou a mais recente versão de seu software de modelagem e animação em 3D e fez workshops usando o produto. E a Abragames reuniu softhouses como a Devworks, e entidades que oferecem cursos na área de jogos, como modelagem, animação e desenvolvimentos de engines. Entre essas entidades estão as cariocas PUC e Technology & Training, e as paulistas Cadritech e Unidev Cursos On-line.

Um ótimo começo

A primeira edição brasileira da EGS foi bastante positiva para o mercado. O governo reconheceu os jogos como produto audiovisual e as empresas mostraram interesse em investir cada vez mais no Brasil. Além disso, a indústria nacional está com um vigor inédito e deverá ficar cada vez mais forte daqui para frente. Além de jogos, a feira contou com o universo que fazem parte da indústria, seja no setor de hardwares ou de serviços, inclusive educacionais. Segundo os organizadores, a edição do ano que vem deverá se realizar no segundo semestre de 2005.

O Portal SOSGAMES (www.sosgames.com.br) em parceria com a PLAYARTE e SUPERGAMEPOWER sorteará 10 ingressos para assistir ao filme Blade Trinity, os 10 premiados terão 50% de desconto na entrada para o primeiro dia do evento, aonde receberão seus ingressos para assistir ao filme. Para participar, basta enviar um email para o endereço sgponline@sosgames.com.br com seu nome completo, RG e telefone para contato. Cadastre-se agora mesmo!

Triade

PlayArte PICTURES

SUPERGAMEPOWER

Notícias da Nintendo

EUA: 500 mil DS em uma semana

A Nintendo comunicou que vendeu cerca de 500 mil Nintendo DS em uma semana. Lançado em 21 de Novembro, os americanos correram para as lojas a fim de garantir o presente de Ação de Graças. Alguns pontos de venda chegaram a cobrar 100 dólares a mais que o preço de tabela. A previsão da companhia é vender um milhão até o final do ano.

Japão: Nintendo DS vende 500 mil em três dias

Segundo a Nintendo, o portátil Nintendo DS vendeu 510 mil unidades em três dias. Os jogos somaram cerca de 500 mil unidades no mesmo período. Os números da empresa de marketing Media Create são um pouco menores. Apontam cerca de 469 mil consoles e 490 mil jogos.

Japão: Mario é o jogo mais vendido do DS no Japão

Segundo distribuidoras japonesas, no primeiro dia de lançamento do Nintendo DS, Mario 64x4 foi o jogo campeão de vendas, como mais de 63 mil unidades vendidas. Uma boa surpresa é o título Jam with the Band, que vendeu 15 mil unidades, isto é, 45% do que foi disponibilizado, um ótimo número.

Big N projeta cinco milhões de jogos até março de 2005

Com os ótimos números alcançados pelo portátil, a Nintendo aumento a estimativa de vendas de seus consoles. Agora, até o final do ano fiscal, que termina em 31 de março de 2005, a empresa estima vender cinco milhões de DS e 15 milhões de jogos. Com o sucesso, os números do GBA também sofreram uma mudança para cima: a meta é alcançar venda total de 16 milhões do antigo portátil.

Nintendo entra no ramo de desenhos

A Nintendo passará atuar na produção de desenhos animados e lançará seu primeiro produto em 2006. Assim, a companhia espera ter maior controle sobre o conteúdo e ter maior eficiência na interação com os games. Os filmes de Pokémon podem ser a primeira empreitada dessa nova área. Hoje, os filmes são produzidos por outros estúdios, sob licenciamento de marca.

Televisão no DS e GBA

A Agatsuma Entertainment lançou um acessório que permite assistir à TV no Nintendo DS e no Game Boy Advance. Mas o aparelho só funciona no Japão.

Por dentro da Sony

Sony anuncia especificações "por cima" do Cell

A Sony, em conjunto IBM, Toshiba e Sony Computer Entertainment, anunciou os pontos-chaves do processador Cell. O chip terá um núcleo de processador Power de 64 bits e mais núcleos independentes de processamento de ponto flutuante. Enfim, é um chip com múltiplos núcleos e permite lidar com dados pesados em tempo real. Comporta múltiplos sistemas operacionais e pode rodar vários deles simultaneamente. Nas palavras do presidente da Sony Computer Entertainment Ken Kutaragi, o chip será usado em "sistemas de entretenimento computacional de próxima geração", além de estações de trabalho e eletrodomésticos digitais. Segundo Kutaragi, no mundo digital de hoje, com TV digitais com múltiplos canais e imagens e vídeos em grandes resoluções, é necessário um chip que lide com esses dados multimídia com velocidade. O presidente acredita que os chips baseados em arquitetura PC estão no limite de poder lidar com todos esses dados. As especificações completas devem ser apresentadas na International Solid State Circuits Conference (ISSCC), a realizar em fevereiro de 2005. Veja no quadro abaixo as características do chip:

- Multiplo núcleo e multithread;
- Grande largura de banda;
- Interface interna de E/S flexível;
- Sistema de administração de recursos em tempo real para aplicações em tempo real;
- Sistema de segurança em nível de hardware;
- Tecnologia SOI (Silicon on Insulator) de 90nm.

Sony faz parceria com nVidia

A fabricante de placas de vídeo nVidia é o parceiro da Sony para desenvolver o hardware gráfico da nova plataforma da Sony e de outras máquinas que também usarão o chip Cell. Ambas estão trabalhando numa unidade de processamento gráfico dedicada, usando a tecnologia GeForce de óltima geração, junto com soluções próprias da Sony. O acordo de cooperação já dura dois anos. A nVidia forneceu tecnologia para o atual Xbox. O sucessor do console da Micrososft e da Nintendo serão turbinados pelos gráficos da empresa ATI.

Lançada a primeira máquina com chip Cell

A Sony, IBM e a Sony Computer Entertainment lançaram uma estação de trabalho equipada com o chip Cell, que será usado no sucessor do PlayStation 2.A estação é um computador de grande capacidade, que tem como finalidade a criação de conteúdo digital para cinema, TV e, claro, videogames.

Microsoft Urgente

Microsoft quer vender 20 milhões de Xbox

A gigante do software tem como objetivo ter uma base instalada de Xbox, em junho de 2005, de 20 milhões de consoles. O número atual é de 15,5 milhões, mas as vendas do console aumentaram cerca de 50% nos EUA, graças a blockbusters como Halo 2.

Halo 2 vende 5 milhões

A Microsoft divulgou que o jogo Halo 2 vendeu 5 milhões de cópias em três semanas. Também foi divulgado os números de jogadores de Halo 2 que acessam a Xbox Live. Nada menos de 90% dos assinantes do serviço, que tem um milhão de usuários, jogaram Halo 2 online.

Xbox novo sai em fins de 2005, diz Instat

A empresa Instat prevê que o novo Xbox saia no final de 2005, enquanto o sucessor do PlayStation apareça em meados de 2006, mais ou menos na mesma época do Revolution, o console da nova geração da Nintendo.

CURTAS

• Gran Turismo 4 foi adiado para 28 de dezembro. A data anterior era 3 de dezembro.

• A Electronic Arts soltou imagens conceituais de como serão os jogos da nova geração. A foto é de Need for Speed.

• A Mist Walker, empresa de Hironobu Sakaguti, ex-Square, abriu sua homepage (http://www.mistwalker.info/index.html).

• A Capcom planeja filmar o terceiro episódio de Resident Evil 3. So falta acertar com a atriz Milla Jovovich para entrar em produção.

• Por falar em filmes, nada menos que cinco jogos da Capcom atraíram a atenção de Hollywood.

• A Coréia do Sul quer fazer uma feira tão famosa quanto a E3 e a Tokyo Game Show. Tem o nome de G-Star e deverá se realizar em novembro de 2005.

• ShellShock: Nam 67 vendeu 800 mil cópias. Resident Evil Outbreak File 2 teve vendas de 260 mil no Japão.

• Devil May Cry 3 está previsto para 17 de fevereiro de 2005.

Pré-Estréia

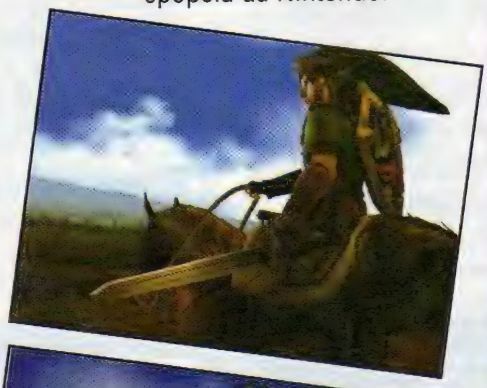
The Legend of Zelda

NITENDO

Ação/adventure

Disponível em 2005

Apresentado com impacto na E3 deste ano, o novo Zelda para GameCube conta a adolescência de Link. A Nintendo e Shigeru Miyamoto garantem o jogo rodará na qualidade mostrada nessas fotos. Desta vez, a empresa optou pelo realismo, com gráficos superdetalhados e combates mais dinâmicos. Nada de gráficos cel shading e da fantasia de Wind Waker, que, a despeito da qualidade, foi bastante criticado por parte do público. O cavalo - seria a égua Epona de Ocarina of Time? - deverá ter grande participação nas aventuras do herói kokiri. Mas os inimigos também cresceram assustadoramente, ficando mais sombrios, e prometem não dar vida fácil a Link. Eles também atacam com meios de transporte. O reino de Hylure vai se agitar com mais essa epopéia da Nintendo.



StarFox: Assault

NINTENDO/NAMCO

Ação

Fevereiro de 2004

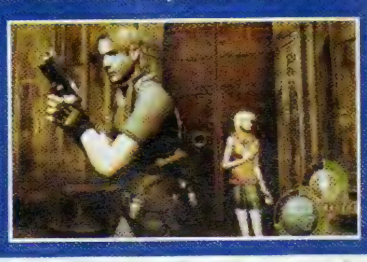
Agora com nome oficial, StarFox volta um pouco às origens da série e reforça o lado tiro espacial. Há muitas referências à vers de Nintendo 64, aliás, o modo multiplayer voltou em StarFox: Assau Desta vez Fox poderá trocar de veícul será necessário habilidade para conci missões de nave (a Arwin), missões de terra (com o tanque Land Master) e de combates a pé. Nas missões espaciais, se salvar um companheiro do perigo, ele retribui jogando itens para você. Os gráficos estão muito bons e modo de história tem taxa de frames 60 quadros por segundo.

Resident Evil 4

CAPCOM

Ação/adventure

Janeiro de 2005 (GameCube) / sem data definida (PlayStation 2)



Resident Evil 4 deixou de ser exclusivo do GameCube, mas a versão de PlayStation ainda vai demorar bastante. O novo Resident Evil inaugura uma nova era, pois a trilogia anterior ficou fechada. Agora, mais orientado a ação, a equipe da Capcom introduziu novos sistemas. Um deles é o de negociar com traficante de armas. Na suspeita vila onde acontece a trama, há mercad que vendem itens. Mas não pode haver nenhuma pessoa por perto, então o negócio é se livrar dela. O vendedor só aceita moeda local, que pode ser conseguido derrotando os inimigos ou vendendo itens. Além disso, esses comerciantes melhoram a sua arma, deix mais forte, rápida e por assim vai. Leon também conta com uma maleta onde guarda ite O sistema funciona por espaço: cada item tem um tamanho e será necessário pensar co acondicionar melhor os itens. Haverá maletas maiores para comprar.

Saint Seiya: Chapter Sanctuary

BANDAI
Luta
Segundo trimestre de 2005

Depois de muitas expectativas, finalmente os Cavaleiros do Zodíaco aparecerão na tela do PlayStation 2. E o roteiro escolhido não poderia ser melhor: a saga do santuário, em que os cavaleiros de bronze têm 12 horas pra atravessar as 12 casas dos cavaleiros de ouro e salvar a princesa Athena. O estilo de jogo escolhido foi a luta, bem compatível com o estilo do desenho. Todos aqueles golpes de nomes quilométricos estão presentes. Também foram reproduzidos os eventos chaves da série. A abertura é uma versão digital da abertura do desenho, com a famosa música Pegasus Fantasy. Dois modos de jogo estão confirmados: o de história e um de mano-a-mano. Hora de mostrar o poder do Cosmo!

Mario Kart DS

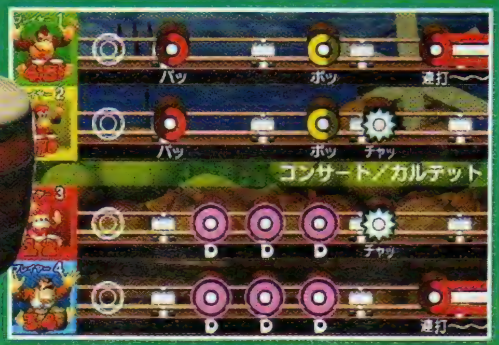
NINTENDO
Corrida
Sem data definida

O clássico da Nintendo vai acelerar nas duas telas do DS. Mario Kart DS é um jogo de corrida meio maluco e inaugurou um estilo, com fácil controle, muita diversão e sem deixar de ser superficial. Existem caixas que revelam itens para os corredores e saber usá-los é a chave para a vitória.

Mario Kart sempre foi um jogo ótimo em multiplayer e o Nintendo DS é uma plataforma excelente para isso. Até 8 pessoas poderão competir em disputas animadíssimas.

Donkey Konga 3

NINTENDO/NAMCO
Musical
Sem data definida



Donkey Konga foi lançado no Japão no ano passado e já virou um pequeno clássico. O game musical do gorilão, que usa controles em forma de bongôs, agradou tanto que a Nintendo e Namco estão produzindo o terceiro título. Desta vez, mais personagens conhecidos darão as caras, como o velhinho Funky Kong. Pelo jeito haverá um modo de história, com o Donkey viajando pela ilha num canhão-barril. A linha-mestra do jogo não mudou: o jogador deve acertar os bongôs e bater palma nas horas certas para se dar bem e se divertir muito.

Pré-Estréia

Kirby

NINTENDO/HAL
Ação
Disponível em 2005

Mais uma aventura do bichinho comilão da Nintendo. O esquema básico do jogo não deve mudar. Kirby poderá sugar os oponentes e roubar-lhes as habilidades. Também, não deve mudar a postura do jogo em ser dedicado mais às crianças, com dificuldade moderada e animações "fofinhas". Haverá inúmeros modos de jogo. Além de se poder jogar sozinho, o novo Kirby oferecerá modos para até quatro pessoas.

Mario Baseball

NINTENDO/NAMCO
Esporte
Disponível em 2005

Depois de se aventurar a jogar golfe e tênis, a turma de Mario partiu para outros campos. Desta vez, a disputa é na bola e no bastão, o beisebol, popular jogo nos EUA e Japão. Como sempre, cada um dos personagens tem uma habilidade especial. O jogo consiste em dois turnos, um de ataque e um de defesa. O objetivo do arremessador é não deixar o rebatedor acertar, ou fazê-lo acertar de forma errada, a fim de eliminá-lo. Depois de três eliminações, vira o turno. Vence quem consegue completar uma volta nas quatro bases.

Dragon Ball Z: Saga

ATARI/AVALANCHE
Ação/adventure
Março de 2005

Com exceção de antigos jogos para NES e Super NES e que saíram só no Japão, é a primeira vez que os consoles desktop recebem um jogos ação com exploração e toques de RP com os guerreiros Saiyajin. Dragon B Z Sagas reconta as lutas épicas contr Frieza e Cell. O jogador tem a dispos de personagens como Goku, Gohan, Piccolo e Vegeta. A jornada dos guerreiros Z inclui, além da Terra, un visita ao planeta natal de Piccolo, Namek. Prepare-se para muitos kamehame-ha e final flash.

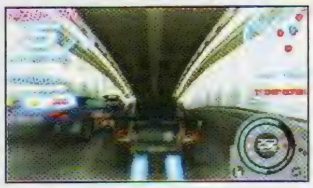
Fire Emblem: Souen no Kiseki

NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS
RPG/estratégia
Sem data definida

Sem data definidaPouco conhecido no ocidente, Fire Emblem é outra franquia da Nintendo, que começou na época do NES. Trata-se de uma mistura de RPG com estratégia, como Final Fantasy Tactics. Os personagens podem aprender golpes especiais e u movimentos como o empurrão. Isso faz com que o inimigo recue e dá brecha para várias estratégias. H unidades que se transformam, como os homens-fe e os homens-pássaros. Esse novo Fire Emblem ten três níveis de dificuldade.

Ridge Racers

NAMCO
Corrida
Dezembro de 2004



A estriéa da Namco no PSP só poderia ser um Ridge Racer. A versão portátil contará com pistas que fizeram a história da série, totalmente remodelas. São 24 delas no total. O mesmo conceito revisionista foi aplicada aos carros, que possuem pinturas que fazem referências à obras da Namco. Agora os carros possuem turbo, que podem ser carregados ao realizar cavalos-de-pau na pista. Quanto mais rápido a manobra, maior a quantidade de turbo para usar. Até oito pessoas poderão participar de um racha sem fio. Dependendo do carro, pode ser mais ou menos difícil realizar o deslize. Tudo isso roda a 60 quadros por segundo, liso como seda.

Tekken 5

NAMCO
Luta
Segundo trimestre de 2005

Tekken 5 já está a todo vapor nos arcades e, no ano que vem, também provocará tumulto no PlayStation 2. Todos os elementos do arcade deverão estar presentes, e mais os extras de sempre: apresentação e final em CG para cada luta, além toneladas de modos de jogo. A Namco promete um modo adventure melhor que o Tekken Force. O jogador também pdoerá modificar a aparência de seus personagens, colocando uma série de acessórios neles. A Namco revolveu retornar às origens, adotando um estilo mais teatral para as ações dos lutadores. São 10 anos de história para a Namco contar.

Samurai Western

SPIKE/ACQUIRE
Ação
Janeiro de 2005

Reviravolta na série Way of the Samurai. O cenário agora é o velho oeste americano, onde só os mais fortes sobrevivem. Nesse lugar onde o revólver faz a lei, um samurai destoa do cenário. Trata-se de Goujuro, que está atrás do irmão, que também chegou a seguir o bushido, a filosofia do guerreiro, mas passou a se tornar um pistoleiro. Goujuro terá de enfrentar na espada todos os perigos do velho oeste. Os inimigos estão fortemente armados, com metralhadoras e espingardas. Mas Goujuro possui técnicas para rebater, desviar e até devolver os tiros. Mas para acabar com os oponentes, será necessário chegar perto. Para isso, o samurai conta com

movimentos rápidos. Haverá modo para dois jogadores também.

MotoGP 4

NAMCO
Corrida
Segundo trimestre de 2005

Continuação do famoso jogo de motovelocidade. A nova versão será uma atualização, com novos circuitos, times e pilotos. Haverá um modo online, além de corridas para uma pessoa ou mais. Um novo modo de treinamento foi incluído e o engine de física foi melhorado, assim como os gráficos. Desta vez, além da categoria máxima, haverá corridas para motos de 250 e 125 cilindradas, com menor potência. Quem conseguirá destronar Valentino Rossi?

Pré-Estréia

Radiate Stories

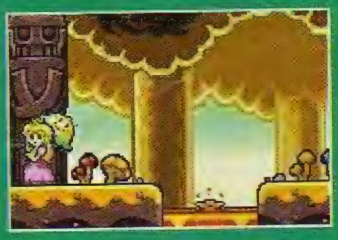
SQAURE-ENIX/TRI -ACE
RPG
Janeiro de 2005

Radiata Stories tem a pretensão de ser um RPG bem extenso e grandioso. A característica principal do game é que há a noção de tempo e todos os personagens sofrem influência dos horários. Há inimigos, por exemplo, que só aparecem a noite e outros que ficam dormindo enquanto há escuridão. Outra prova de grandiosidade é a quantidade de aliados que se pode ter no jogo. Os personagens principais são Jack Russel e Ridley Timberlake. Eles estarão no olho do furacão de uma guerra entre humanos e as outras criaturas de Radiata. Haja aliados para tanto problema.

Super Princess Peach

NINTENDO
Ação
Sem data definida

Inversão de papéis em Super Princess Peach. Desta vez, Mario foi seqüestrado e cabe à princesa dar uma ajuda. Sua arma é um singelo guarda-chuva e uma porção de movimentos que pode usar com o utilitário. Neste jogo se usa o sistema Kidoairaku, isto é, as quatro emoções do ser humano: normal, alegria, tristeza e ira. Dependendo do estado de espírito da princesa (pode ser notado na tela de cima do Nintendo DS) seus movimentos passarão por mudanças. Está na hora de a princesa devolver alguns favores a Mario.



FIFA Street

EA BIG
Esporte
Disponível em 2005

Depois de levar o basquete e o futebol americano para as ruas, a subdivisão da Electronic Arts agora leva os astros do futebol da bola redonda para realizar umas peladas fora dos gramados. Seguindo a linha de NBA Street e NFL Street, este FIFA Street tira um pouco as amarras de uma partida oficial e faz valer as regras não-escritas das ruas. O estilo do jogo também ficou mais descompromissado, com a ação mais fluente, estilo arcade. O esquema funciona com times de quatro integrantes ou um mano-a-mano e os jogadores podem mostrar todas as suas habilidades individuais. Que dig Ronaldinho Gaúcho, uma das estrela de FIF Street

Phantom Kingdom

NIPPON ICHI
RPG/estratégia
Disponível em 2005

Criado pela mesma empresa que fez Disgaea: Hour of Darkness, Phantom Kingdom aposta na mesma concepção de juntar um enredo forte com um RPG de estratégia. O direcionamento artístico também segue o mesmo caminho. O esquema de jogo é tradicional, como se vê num Final Fantasy Tactics, por exemplo. Seu exército e o do inimigo são mexidos conforme regras pré-estabelecidas. Cada "mexida" consiste num deslocamento e numa ação, como atacar ou usar itens. Claro que nenhum desses movimentos é obrigatório, você pode simplesmente pular sua vez, se for sua estratégia. A Nippon Ichi espera ter mesmo sucesso de Disgaea com seu novo Phantom Kingdom.

Tríade
Animes
Workshops
Torneio de Games
Palestras
RPG e Card Games
Gincanas
Brindes e Prêmios
Bandas e DJ's
Dublagem ao vivo
e Muito Mais!
Você não pode perder
este evento por nada!!!
Isso tudo é só o começo pois
ainda temos muitas novidades.
14, 15 e 16 de Janeiro
das 09h às 20h
www.triadebr.com
Patrocínio:
DIGERATI
GAMES
Faculdade Cantareira - Campus Belenzinho Rua Marco Arruda, 729, São Paulo - SP - Belenzinho

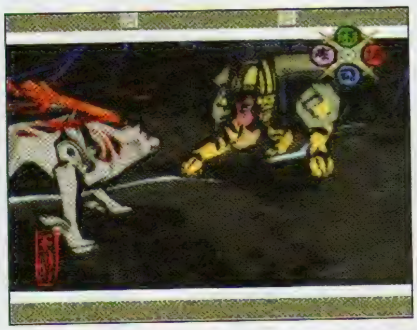
Pré-Estréia

Okami

CAPCOM/CLOVER

Ação

Disponível em 2005



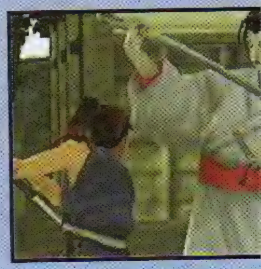
A equipe responsável pelo game Viewtiful Joe, que agora trabalham na divisão Clover Studio estão trabalhando em outro game cheio de impacto visual. Apresentado na E3 deste ano, Okami aperfeiçoa a técnica usada em Viewtiful Joe, mas apresenta um direcionamento artístico totalmente diferente. A inspiração veio da arte japonesa, com aqueles traçados de pincel. E tem até uma textura que imita o washi, o papel japonês. O jogo conta a história da deusa Amaterasu, que tem que trazer a cor, literalmente, para este mundo. Sua forma terrena é a de um logo e daí vem o título do game. Okami (ookami, na verdade) quer dizer lobo, mas também tem um trocadilho com uma palavra homônima, que junta "Oo" (grande) e "Kami" (deus). A força de Amaterasu depende da fé das pessoas, por isso ela tem que escutar os anseios dos mortais e realizá-los. Quanto mais pessoas ajudar, melhores serão seus poderes. Claro que tem alguns monstros querendo atrapalhar os planos da deusa. Mas nada que alguns poderes divinos não possam resolver.

Azumi

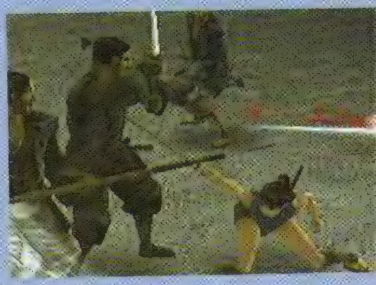
ESP/GARBOYLE

Ação

Março de 2005



Azumi tem origem nos mangás e já virou longa-metragem e um segundo filme já está a caminho. A obra conta a história da protagonist que dá nome ao jogo. A caracterís desta guerreira feudal é seu movimento característico, de golpe os inimigo ao mesmo tempo em qu desvia dos ataques. São três as posturas ofensivas de Azumi, denominadas de Shin (espírito), Gu (técnica) e Tai (corpo). O estilo do game é de ação com espadas e hav missões para cada fase. Terminada podem ser repetidas para aumento experiência e, conseqüentemente, level. Ainda, haverá modos especia ao terminar o jogo. O enredo segu linha da obra original.

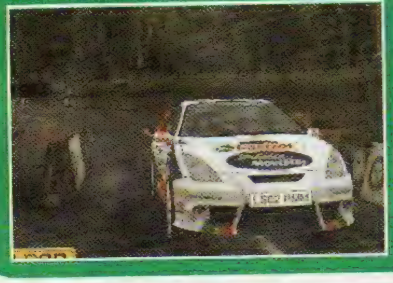


Colin McRae Rally 2005

CODEMASTERS/SIX BY NINE

Corrida

Segundo trimestre de 2005



A versão 2005 de Colin McRae Rally estará em quase todos os consoles, excetuando os da Nintendo. Tem até versões para nGage e telefones celulares. A última empreitada da série será levantar poeira na tela do PSP, o portátil da Sony. Desenvolvida pela Six by Nine, a mesma responsável pela versão de PC, esta versão portátil contará com os mesmos atributos que fizeram a fama da série: engine realista de simulação física e diversos carr modos de jogo. Ainda, como na versão nGage, contará com modo multiplayer sem fio. Também, poderá ser salvo a qualquer hora, dadas as características de uso do portátil.

DEZEMBRO

PlayStation 2

Axle Rage
Choro Q
Combat Elite: WWII Paratroopers
Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Special
Gran Turismo 4
Heroes of the Pacific
IHRA Drag Racing 2004
Inuits
Jacked
Kuon
Lobo
Mega Man X8
Milo and the Rainbow Nasties
Prince of Persia: Warrior Within
Rogue Trooper
Sahara
Savage Safari Hunt
The Barnyard Movie
The Lost
Tom Clancy's Ghost Recon 2
Total Club Manager 2005
Viewtiful Joe 2

GameCube

Dragon Ball Z: Budokai 2
MC Groovz Dance Craze
Mario Party 6
Milo and the Rainbow Nasties
NFL Street 2
Prince of Persia: Warrior Within
Savage Safari Hunt
Unity

GameBoyAdvance

Dead to Rights
Dora the Explorer: Super Star Adventures
F-18 Super Hornet
Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
Hardcore Pool
I-Ninja
Kien
Kingdom Hearts: Chain of Memories
Mario Party Advance
Mega Man Battle Network 5: Team of Blues
Metal Slug Advance

Nintendo DS

Mr. Driller Drill Spirits
Ping Pals
Puyo Pop Fever
Rayman DS
Ridge Racer DS
Sprung
Tiger Woods PGA Tour 2005

PSP

Tiger Woods PGA Tour
Need for Speed Underground Rivals
Vampire Chronical: The Chaos Tower
Dynasty Warriors
Metal Gear Acid
Kollon
Puyo Pop Fever
Dokodemo Issho
Hot Shot Golf Portable
Ridge Racers
The Tower of Purgatory
Gagharv Trilogy
Lumines
Armored Core: Formula Front

Xbox

Breed
CSI: Crime Scene Investigation
Combat Elite: WWII Paratroopers
Dai Senryaku VII: Modern Military Tactics
GunGriffon: Allied Strike
Heroes of the Pacific
Hollow
MechAssault 2: Lone Wolf
Milo and the Rainbow Nasties
NFL Street 2
Pool Paradise
Prince of Persia: Warrior Within
Rogue Trooper
Savage Safari Hunt
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius: Attack of the Twonkies
The Barnyard Movie
The Fairly OddParents
Total Club Manager 2005

Arcade

Tekken 5

PC

American Chopper: The Game
Armies of Exigo
Atlantica
Axle Rage
Blitzkrieg: Rolling Thunder
BlowOut
Brigade E5: New Jagged Union
Cuban Missile Crisis
Dangerous Waters
Dark Age of Camelot: Catacombs
Desert Law
Facade
Fuzzee Teevee
Glympse
Grafan
Hill Project
Inuits
Khan: The Absolute Power
Knight Rider 2
Knights Over Europe
Kreed
Lineage II Chronicle 2: The Age of Splendor
Metalheart: Replicants Rampage
Miami Vice
MiniOne Racing
Mythic Blades
Parkan II
Pirates of the Burning Sea
Priest
Prince of Persia: Warrior Within
Private Wars
Rise of Power
Sahara
Salvo
Second Sight
Shadowbane: Throne of Oblivion
Space Invaders '95
Specnaz: Project Wolf
Starship Troopers
Steel Beasts: Professional Personal Edition
Stoked Rider
The Bloody Magic
The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay - Developer's Cut
The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth
Trainz 2004: Engineers Edition
Trainz 2004: Gold Edition
Universal Combat: Hold the Line
Universal Combat: Hostile Intent
W.A.T.E.R. Blood Runs Deep
WWII Fighter Pilot
WWII Tank Commander
War World
War World: Tactical Combat
World War II: Panzer Claws II
World of Warcraft
You Are Empty

N-Gage

Asphalt: Urban GT
Pocket Kingdom: Own the World

JANEIRO

PlayStation 2

Fullmetal Alchemist and the Broken Angel
Midnight Club 3: DUB Edition
NFL Street 2
Playboy: The Mansion
Project: Snowblind
Sega Classics Collection
Spy vs. Spy
Stolen
Suikoden IV
The Getaway: Black Monday
The Punisher
Top Gear RPM Tuning
Virtua Quest
War Chess

GameCube

Resident Evil 4
Virtua Quest
World Championship Poker

GameBoyAdvance

Mega Man Anniversary Collection
The Legend of Zelda: The Minish Cap
Tokyo Xtreme Racer World

Xbox

Close Combat: First to Fight
Midnight Club 3: DUB Edition
Oddworld Stranger
Playboy: The Mansion
Predator: Concrete Jungle
Project: Snowblind
Red Ninja: End of Honor
Spy vs. Spy
Stolen
The Fast and the Furious
The Punisher
Tork: Prehistoric Punk

PC

BloodRayne 2
Chaos League
Close Combat: First to Fight
Cops 2170: The Power of Law
DRIV3R
Dreamfall: The Longest Journey
Hearts of Iron 2
Hoyle Casino 3D
IHRA Professional Drag Racing 2005
Playboy: The Mansion
Postal 2: Apocalypse Weekend
Project: Snowblind
SeaWorld Adventure Parks Tycoon
The Matrix Online
The Punisher
Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945

N-Gage

Alien Front
SSX Out of Bounds
The King of Fighters Extreme
WWE: Aftershock

Por Marjorie Bros

DICA: no modo customize, modifique seu carro conforme seu gosto. Conforme vai progredindo no jogo, mais opções para mudanças são liberadas.

DICA: nas corridas na cidade, sempre existe alguns atalhos nas curvas, aonde você poderá ganhar alguns segundos

Need For Speed Underground 2

O filme "Velozes e Furiosos" deu um pontapé no que se tornariam verdadeiras febres - o "tuning" e as corridas noturnas ilegais. A Electronic Arts correu para se aproveitar da moda com "Need for Speed Underground", mas o conceito só conseguiu atingir sua maturidade nesta segunda versão. Enquanto o original sofreu pela restrição de pistas, a continuação oferece uma cidade virtual de proporções impressionantes. Jogadores podem explorar essa metrópole com 200 km de asfalto. Além de precisar caçar novas lojas para encontrar as peças e modificar seu carro e os diferentes eventos noturnos, é possível usar o novo sistema de comunicação para desafiar outros corredores para rachas no meio da rua. Como na edição anterior, "Underground 2" oferece várias modalidades de corrida. Além dos novos rachas, corridas tradicionais, Drag Racing e competições de derrapagens, os eventos fechados para um grupo seleto agora fazem parte de uma trama. Jogadores são instruídos por uma bela corredora, liberando novas fases à medida que ganham fama no lugar. Jogadores devem comprar dois tipos de peças para seus carros: aquelas que modificam o visual do automóvel, e as que melhoram seu desempenho. Enquanto as marcas fazem diferença na estética, as de desempenho se limitam apenas à seleção. Em termos de mecânica de simulação, o game não apresenta novidades significativas - os controles receberam pequenas alterações, e os gráficos estão pouco melhores. "Need for Speed Underground 2" está longe de ser um jogo perfeito, mas com uma boa seleção carros, infinidade de peças licenciadas e muito mais variedade nos eventos, é uma excelente pedida para os fãs de racha e "tunadores" de carros.

Need for Speed Underground 2

EA Games
Corrida - Multiplayer Online
1-6 jogadores

8.5

Controle 8.0

O game não possui muitos comandos, a não ser que escolha a mudança de marcha manual e possui uma boa resposta aos comandos.

Diversão 9.0

Feito sob medida para os aficionados por carros e seus acessórios. Novas modalidades e cenários adionados, ou seja, diversão garantida!

Gráfico 9.5

Cenários com bastante riqueza nos detalhes, porém um pouco colorido demais em certos momentos do game.

Som 9.5

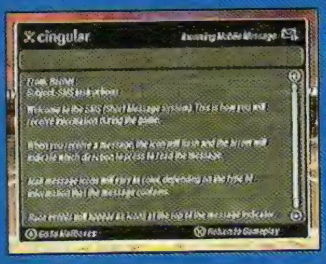
Possui algumas bandas e músicas famosas em seu repertório como: Paul Van Dyk e remix do The Doors.

Dá-lhe Nitro! - *Por Kamikaze*

Se prepare para grandes desafios em diversas modalidades de corridas. Use e abuse do nitro para fazer seus adversários comerem poeira!

DICA: Quando estiver com adversários na sua cola, use o retrovisor para ficar a frente deles e impedir a ultrapassagem.

DICA: No mapa você poderá ver os lugares que poderá explorar.



DICA: No modo Carrer, fique sempre atento as mensagens que surge na tela que sempre são informações importantes para seu desenvolvimento no jogo.

DICA: Caso esteja com muita velocidade para uma curva muito fechada, utilize um leve toque no freio de mão.

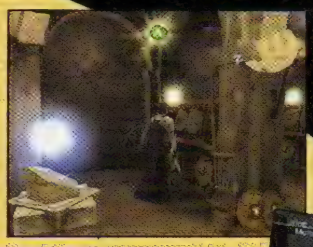
DICA: Ative o Gps para o lugar que deseja para aparecer na tela uma seta e conseguir localizar o local desejado, com mais facilidade.

DICA: No modo Carrer, depois de deixar o carro de Rachel. Compre um carro e siga para as corridas para ganhar respeito pelas ruas.

The Lord of the Rings: The Thirds Age

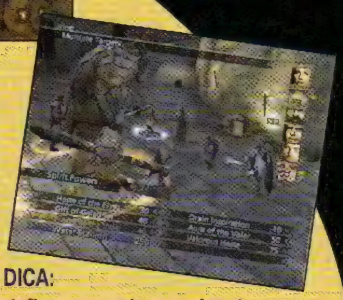
Por Marcelo Kamikase

A série Senhor dos Anéis volta num gênero que, teoricamente, melhor se encaixaria: o RPG. Com um mundo bem construído e seres fantásticos, a obra de Tolkien cairia como uma luva no gênero. Mas não é o que acontece: a Electronic Arts optou por simplificar em **The Third Age**. Por exemplo, não há dinheiro nem lojas para comprar itens. Usando o sistema de fases, os mapas só servem para repositório de baús e inimigos. O forte de Third Age são as batalhas, apesar de pouco desafiadoras. É que os personagens são tão fortes que não é necessário usar de qualquer estratégia para sair vencedor. Cada personagem tem sua lista de magias e skills. Os ataques são divididos em curta e longa distância. As skills e magias são liberadas conforme o usa dessas técnicas. Não são muitos, mas a seleção é bem ampla. Ao aumentar o level, os parâmetros de seu lutador sobem e ainda há pontos bônus para incrementar como quiser. Em algumas batalha os gráficos estão muito bons, mas não é a regra de Third Age. O presente jogo é uma ótima oportunidade de conhecer o gênero RPG, mas os veteranos também podem se divertir com algumas batalhas, apesar de pouco desafiadores.



DICA: procure pelos cantos por baús e itens. Os saves também servem para recuperar a energia do grupo.

DICA: faça todos os personagens participarem de cada uma das batalhas. Assim todos ganham experiência por inteiro. Faça isso principalmente nos chefes, oportunidade em que se ganha muita experiência.



DICA: defina como desenvolverá seus personagens. Idrial e Eaonden possuem vocação para magias. Idrial, principalmente, possui magias poderosas e úteis, como a Water Stallion e a Aura of the Valar.

DICA: a War Call de Berethor é um bom movimento para se usar durante quase todo jogo.

The Lord of The Rings: The Third Age	
Electronics Arts RPG 1 jogador	8.6
Controle	8.5
Diversão	8.5
Gráfico	8.5
Som	9.0

The Lord of the Rings: The Third Age

Sucesso nos livros e no cinema, O Senhor dos Anéis ganha mais um game. A versão portátil de Third Age lembra o estilo RPG/estratégia de títulos como Shining Force e Front Mission, por exemplo. Os personagens ficam espalhados num mapa e cada parte, jogador e computador, tem a sua vez de mexer nas peças. O número de peças que poderá mexer num único turno depende da capacidade do líder, além de entrar um componente aleatório. A mexida de peça consiste num deslocamento e num ataque, ou apenas em um deles. As skills podem ser acionadas sem gastar pontos de movimento. São seis personagens principais que, por sua vez, podem contar com alguns "generais", que chefiarão um grupo dentro do mapa. Como é de praxe nesse tipo de jogo, pode-se fazer uma batalha várias vezes para adquirir experiência. Com isso, pode-se comprar itens ou adquirir skills. Espada em punho!

DICA: o skill de Eowyn é uma eficiente magia da curra, que recarrega energia do exército pertencente ao seu quadrante.

DICA: quando o líder mata um inimigo a experiência dobra. Se uma batalha estiver difícil, refaça os episódios anteriores para ganhar mais experiência.

DICA: quanto maior o ícone de ataque maior será seu poder de ataque frente ao inimigo. Existem algumas localidades em que a defesa é maior.

The Lord of The Rings: The Third Age	
EArts/Griptonite RPG/estratégia 1 jogador	8.1
Controle	8.5
Diversão	8.0
Gráfico	7.5
Som	8.0

Por Marjorie Bros

DICA: ao coletar um certo número de pesos, você pode atribuir pontos para melhorar os personagens. O Health aumenta a vida dos personagens.

SpongeBob Square Pants Movie

DICA:antes de destruir as caixas verifique se você pode usá-las como plataforma.

Mais uma aventura do simpático ser marinho amarelo. Baseado no filme de longa-metragem de Bob Esponja, trata-se de um típico jogo 3D de plataforma no estilo de Mario 64. Como é de praxe há inúmeros itens para colecionar. Neste caso, Bob Esponja e Patrick devem juntar quantos pesos forem possíveis, a troco de aumentar suas estatísticas. Também estão espalhados pelas fases baús secretos, que abrem funções extras. O objetivo primordial do jogo é pegar as tokens, com elas se consegue novos golpes, o que fará com que o jogador acesse novas áreas. Também existem inúmeros minigames pelas fases, um dos mais comuns são as corridas, uma mais maluca que a outra. Os controles são simples e respondem rapidamente. Os gráficos são até simples, mas funcionam bem, com movimentos suaves. Mas, de vez em quando, dá umas travadas. O humor do desenho está presente no game. Resumindo: pode se dizer que o game é honesto, não é nenhum grande título, mas consegue divertir

SpongeBob SquarePants Movie

THQ/Heavy Iron
Ação
1 jogador

8.5

Controle	9.0
Diversão	8.0
Gráfico	8.5
Som	8.5

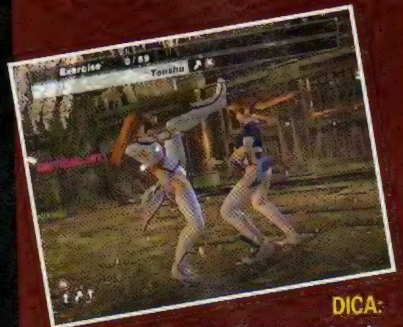
DICA: seja inimigo ou caixas, tente destruir tudo rapidamente para ganhar bônus de combo.

DICA: nas fases de corrida, o desafio dos anéis mostra caminhos alternativos que podem levar a baús secretos.

Dead or Alive Ultimate

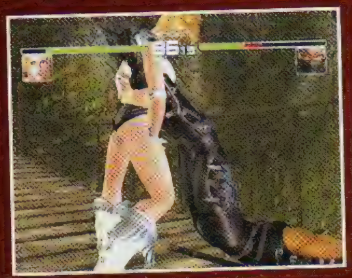
Depois de sofrer inúmeros adiamentos, finalmente *Dead or Alive Ultimate* chega ao mercado. O longo período de testes foi válido, pois o jogo online flui naturalmente, sem atrasos aparentes. O pacote consiste em dois jogos: o primeiro *Dead or Alive*, com os gráficos da época e uma versão melhorada de *Dead or Alive 2*, com a inclusão de um personagem da terceira versão. Como sempre, impressiona a qualidade dos modelos 3D. O esquema de jogo é simples de entender: são três tipos de ataque. Tem os golpes de impacto - socos, chutes e afins -, golpes de arremesso e os parry, movimentos de desvio dos golpes. O primeiro tem o poder de anular os agarrões, que passam por cima dos parry. Estes têm como característica o contra-ataque aos golpes de impacto. Claro, também tem a defesa, que impede que os golpes tirem energia de seu lutador. Os cenários estão bonitos e são interativos; os competidores caem em buracos, rolam do barranco e por aí vai.

DICA: quando os golpes entram em Counter (contra-ata passam a ser mais fortes e fác fazer combo.



DICA: fazendo todo o roteiro do Exercise ganha-se um bônus.

DICA: tente acertar o chefão a meia distância ou ache uma brecha pra um combo de perto.



DICA: Tina possui agarrões em seqüência que tiram muita energia.

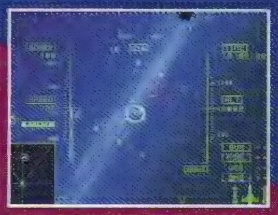
Dead or Alive Ultimate

Tecmo/Team Ninja
Luta - XBox Live
2 jogadores

8

Controle	
Diversão	
Gráfico	
Som	

Ace Combat 5: The Unsung War

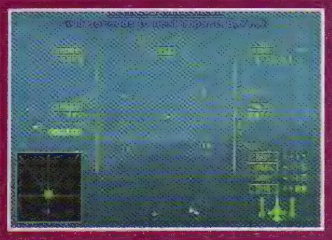


DICA: tente se aproximar do inimigo antes de soltar os mísseis. O ideal é chegar a menos de mil metros e pegar a nave de costas.

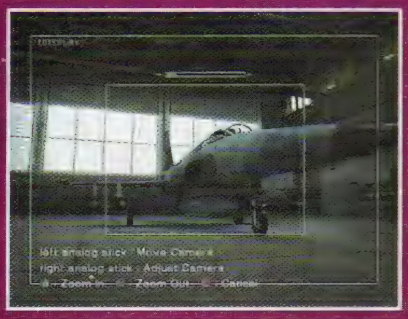
Por Lord Mathias

DICA: acerte o pára-quedas do tanque para que eles espatifem no chão. Aviões grandes como o C-130 são mais resistentes, mas lentos. Tente derrubá-los com a metralhadora para economizar mísseis.

O tradicional jogo de combate aéreo da Namco está na quinta versão. Originalmente vindo dos arcades como **Air Combat**, a série se tornou referência. A Konami fez um game parecido, mas não quebrou a hegemonia da série da Namco. Há duas grandes novidades na quinta versão. Em primeiro lugar, desta vez, você não voa sozinho. Estará acompanhado de até quatro companheiros e pode-se dar ordens diversas para eles como cobrir sua nave ou atacar em bloco. O segundo elemento é a possibilidade de aumentar o level do avião e ganhar novas aeronaves para comprar da mesma família. De resto, continuam intactos os controles e a jogabilidade sólida que fez a fama da série. Existem dois modos de jogo, a Campanha e o Arcade. O primeiro é o tradicional modo de história e você comprará equipamentos com o dinheiro que ganhar. Se segundo permite ação instantânea, sem enrolações. A tensão do campo de batalha é reforçada pelas nervosas transmissões de rádio. Enfim, **Ace Combat 5** prova que é possível melhorar um clássico.



DICA: certas missões é necessário seguir uma ação. Aqui, deve-se voar a cinco mil pés de altitude (1.500 m).



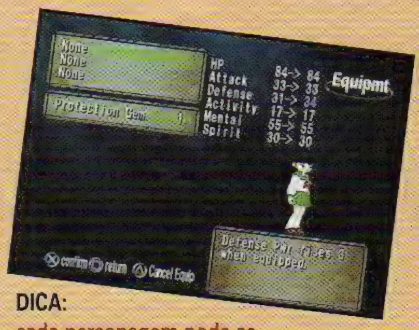
DICA: usando a mesma nave é possível acumular experiência e ganhar novos aviões da mesma família.

Ace combat 5: The Unsung War

Namco Ação/tiro 1 jogador	**8.9**
Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	9.0
Som	8.5

Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask

Sucesso no canal pago Cartoon Network, a série de desenho tomou de assalto os fãs brasileiros. Aproveitando a onda a Bandai lançou um RPG. O game é um lado positivo e um negativo. O bom é que há muitas cenas inéditas, feitas especialmente para o game. Também há muitas cenas paradas. Metade dos cenários foram feitos com a mesma técnica do desenho de TV e estes estão bem feitos. O problema é que para curtir tudo isso, o jogador é obrigado a enfrentar um game totalmente arcaico, com batalhas demoradas e sem graça nenhuma. Os comandos são simples, mas muito demorado de acionar os golpes. E cada movimento demora uma eternidade para começar. Os inimigos até aparecem no mapa, mas é muito difícil evitar as torturantes batalhas de **Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask**. Só quem é muito fã da série poderá encarar com prazer essa missão.



DICA: cada personagem pode se equipar com até três itens. Eles servem para modificar as estatísticas dos personagens.

Inuyasha: Tne Secret of the Cursed Mask

Bandai RPG 1 jogador	**7.2**
Controle	7.0
Diversão	7.0
Gráfico	8.0
Som	7.5

DICA: escolha com quem os personagens fazem par. Dependendo da combinação dos golpes Tech de Co-Op variam.

DICA: abuse dos golpes Tech dos personagens. São ataques fortes e matam os inimigos do começo com apenas um golpe.

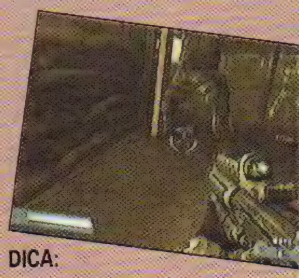
DICA: na casa de Kaede é possível dormir e recuperar a energia.

Por Marcelo Kamikaze

DICA: não desperdiçe tiros. Só atire nos inimigos , quando a mira ficar vermelha. E quando for carregar a arma, fique abaixado para não receber tiros.

Killzone

Killzone se ambienta em um futuro não muito distante, no qual a humanidade está bastante ocupada colonizando o resto da galáxia. Só que uma guerra imprevista acaba se deflagrando entre a facção dissidente Helghast e um esquadrão leal a terra conhecido como ISA. Ao jogar a campanha single-player, você controlará apenas o comandante dessa equipe. O computador será responsável pelos outros três, que podem lhe dar cobertura ou executar missões especiais. Cada um deles terá um especialidade: alguns serão peritos no uso de armas pesadas, enquanto outro será um mestre da furtividade. O game possui 21 armas diferentes, todas elas com alguma opção de tiro secundário. Granadas, mini-guns, lançadores de foguetes e granadas são apenas algumas com presença marcada. Mas além de tudo isso, o game possui uma importante modalidade multiplayer online. Se muitas das batalhas da campanha para um jogador serão situações dramáticas de combate que lembram "O Resgate do Soldado Ryan", a opção via Internet deve misturar a emoção das dezenas de jogadores com a estratégia de "**Counter-Strike**".



DICA: procure sempre pegar as armas e munições que os inimig deixam pela fase.

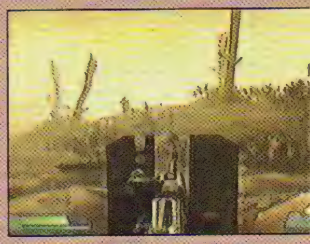
Killzone

Guerrilla
Ação - Memory Card
1/12 jogadores

8.8

Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	8.0
Som	9.0

DICA: nos inimigos a distância, utilize a mira com zoom para não desperdiçar tiros.



DICA: nas metralhadoras espalha pela fase, atire moderadamente p não deixar a arma ficar quente.

Dragon Ball Z: Budokai 3

A série Budokai melhora a cada edição e a terceira versão está muito bem resolvido. O sistema de jogo não mudou muito, mas os controles ficaram bem melhores, ainda que não chegue a um nível de um **Tekken**. Agora, o sistema oferece animações mais iradas. Existe o Dragon Rush, que e uma seqüência de três golpes em que o defensor tenta adivinhar o botão pressionado pelo atacante. Se perder as três tentativas, o defensor fica tonto. Tem também a disputa de porrada e de raios. E também há os golpes Ultimate, com demos arrasadores. O modo de história também ficou muito mais atraente. Lembra um RPG e o jogador procura por itens e locais para visitar. Nas batalhas chaves você ganha um bônus se a reproduzir como no desenho original. Por exemplo, contra Raditz você deve usar o Kamahame-ha e contra a última batalha contra Frieza, você tem que ter a cápsula Super Saiyan. A apresentação é original e bem desenhada. A história cobre as eras Frieza, Cell, Buu e GT. Hora do explodir o ki.

DICA: na DragonWorld, se as batalhas estiverem dificeis, use o Battle Point para ga experiência. Percorra todo o mapa velocidade para achar os pontos secreto mapa. Aparece a inscrição "

DICA: um bom combo continua sendo o de quatro socos mais um Kamahame-ha. Além disso, os combos de Teleport também são eficient

Dragon Ball Z: Budokai 3

Atari/Dimps
Luta
2 jogadores

8.8

Controle	8.5
Diversão	9.0
Gráfico	8.5
Som	8.0

DICA: o Teleport é um golpe bastante eficiente, além de ser bastante vistoso. Contra Frieza, equipe-se da cápsula Super Saiyan para conseguir o Scene Reenact, e ganhar um bônus.

DICA: nas batalhas raio, pressione o botão quando medidor estiver o mais cheio possiv Vence quem conse fazer a maior barra

Kingdom Hearts: Chain of Memories

DICA: alguns inimigos só podem ser danificados por trás.

Por Marcelo Kamikase

Kingdom Hearts: Chain of Memories faz a ponte entre o primeiro e segundo jogo da série para PS2. E a Square-Enix mostra os músculos, num jogo que impressiona por vários aspectos. Em primeiro lugar, o game possui apresentação em full motion video, como nos consoles. Os gráficos foram simplificados para comportar na tela pequena do GBA, mas a taxa de frames está excelente. Durante o jogo também há mais cenas desse tipo. Para quem não sabe, Kingdom Hearts é um RPG que conta com a participação de personagens da Disney e de Final Fantasy. E **Chain of Memories** não economiza celebridades: Hércules, Pinóquio, Aladdin, Alice, Cloud, Squall, Aerith e por aí vai. O protagonista se chama Sora e ele tem a companhia de Pato Donald e Pateta. Durante a aventura, a trio passará por vários mundos característicos como Agrabah, o cenário de Aladdin e Halloween Town, de Jack Skellinton. Cada uma dessas fases possui um clima particular e estão bem detalhados. Neles se espalham inimigos, que estão visíveis. As batalhas misturam ação com cards. No fim das contas, Chains of Memories é um RPG-ação com várias caras superconhecidas, com um sistema de batalha que divide opiniões, mas a diversão é garantida.

DICA: essas keycards, que abrem portas secretas, podem ser obtidas ao detonar inimigos.

DICA: o card do Cloud fornece um bom ataque duplo. Ele funciona bem nas partes iniciais do game.

Kingdom Hearts: Chain of Memories

Square-Enix
RPG-Ação
1 jogador

8.7

Controle	8.0
Diversão	9.0
Gráfico	9.0
Som	8.5

DICA: o card usado na porta determinará a característica da sala. Pode-se optar, por exemplo, por ter moglis para troca de cards ou ter baús.

The Legend of Zelda: The Minish Cap

The Legend of Zelda: The Minish Cap é o primeiro Zelda totalmente original do GBA. Os gráficos seguem o estilo polêmico iniciado em *Wind Waker* de GameCube. Mas em Minish Cap funciona excepcionalmente bem, com personagens bastante expressivos. O colorido e estilo dos cenários é bem típico da série. Como sempre a mistura de ação com quebra-cabeças continua divertida, com um nível de dificuldade adequado, nem simples demais, nem tão difícil. O Minish Cap em questão é um anão que foi transformado num chapéu, e tem o poder de encolher o simpático loirinho usando portais conhecidos como Entrances. Alguns locais só poderão ser visitados quando em forma de anão, mas os perigos ficam maiores. Com a ajuda dos itens, Link poderá percorrer por novas áreas, desvendar mais mistérios e derrotar inimigos com mais facilidade. The Legend of Zelda: The Minish Cap mostra porque a série continua sempre em alta.

DICA: na floresta, use as saídas na seguinte seqüência: esquerda, esquerda, esquerda, cima, cima, cima, cima. Assim você pega um baú no meio do caminho.

DICA: use as luvas de toupeira para abrir essas cavernas.

DICA: os vidros estão: a) na casa do comerciante (entre em forma de miniatura); b) no fundo da caverna do Goron e c) num baú, aberto combinando a Kinstone com o tio Smith.

DICA: as borboletas azuis permitem nadar, cavar e soltar flechas mais rapidamente.

The Legend of Zelda: The Minish Cap

Nintendo/Capcom
Ação/adventure
1 jogador

9.2

Controle	9.0
Diversão	9.5
Gráfico	9.0
Som	9.0

Dicas

PlayStation 2

ASTERIX AND OBELIX: KICK BUTTIX

Roupa alternativa
Termine o jogo para liberar uma roupa alternativa para Asterix.

TIME CRISIS: CRISIS ZONE

Grassmarket District
Para liberar esse cenário, complete o cenário Garland Triangle.

Story Mode Special
Complete os dois cenários do Story Mode. O modo Special permite escolher metralhadora, espingarda e pistola, podendo ser trocado com o botão de tiro quando estiver escondido.

Modo Trial mode
Termine os dois cenários no modo Story Special.

Crisis Missions adicionais
À medida que sua porcentagem de progresso aumenta, várias missões são reveladas.

GHOSTHUNTER

Lazarus invencível
Durante o jogo, segure L3 + → por cerca de cinco segundos e aperte △.

Danos extras
Durante o jogo, segure L3 + → por cerca de cinco segundos e aperte ○.

Menu de Cheat
Segure △ + ○ + □ + X + Select.

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

Extras
Termine o jogo no modo Single Player na dificuldade Easy para ganhar três novas roupas para Motoko e Batou, granadas e munição infinitas para armas pequenas e menus amarelos.

Termine o jogo no modo Multiplayer na dificuldade Easy para liberar Batou e Motoko como personagens jogáveis, três roupas para Batou e Motoko e a fase Dome.

Termine o jogo no modo Multilayer na dificuldade Normal para liberar a Arm Suit e a AI Tank como personagens jogáveis.

Termine o jogo no modo Single Player na dificuldade Hard para ganhar três novas pinturas para Tachikoma.

Termine o jogo no modo Multilayer na dificuldade Hard para liberar a Tachikoma como personagem jogável.

Termine o jogo com todos os ventiladores destruídos para ganhar o lança-foguetes automático, munição ilimitada para o lança-foguetes, arma laser explosiva de Batou e munição ilimitada para a arma laser.

Termine o jogo no modo Single Player sem usar continues para ganhar munição ilimitada para o lança-granadas, rifle de precisão, lança-foguetes e lança-foguetes automático.

GRADIUS V

Power up de Double
Pause o jogo e digite ↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →, L2, R2. Um som confirma a dica. Esta dica pode ser feita até 25 vezes, igual ao número de fases que tiver passado.

Power up de Laser
Pause o jogo e digite ↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →, L1, R1. Um som confirma a dica. Esta dica pode ser feita até 25 vezes, igual ao número de fases que tiver passado.

Créditos bônus
Cada hora jogada dará um crédito a mais para continuar o jogo.

Crédito ilimitado
Acumule 18 horas de jogo para ter Free Play.

Modo de edição de armas
Termine o jogo. Pressione R1 na tela de seleção de armas para editar o seu equipamento. L1 volta para o modo normal.

HOT SHOTS GOLF FORE!

Caddie Mochi
Entre com a password MYPWPA.

Novas músicas
Entre com a password PAJXLI.

Taco Pinhole
Entre com a password DGHFRP. Esse taco permite mais controle.

Campo Western Valley Country Club
Entre com a password LIBTFL.

Golfista canhoto
Digite □ quando selecionar um golfista.

Reset
Pressione Start + Select + R1 + R2 + L1 + L2 durante o jogo para resetar.

GameCube

WWE DAY OF RECKONING

Dinheiro extra
Complete o modo Tutorial para ganhar 6 mil ou 9 mil para usar na ShopZone.

Combos extras para lutadores criados
Complete todos os três tutoriais para ter a habilidade de combo de 9 hits para lutadores criados.

Pontos extras para lutadores criados
Termine o jogo para ter 800 pontos CAW para distribuir em um lutador criado.

Vença as Dark Matches e chegue ao Sunday Night Heat para ter 400 pontos CAW.

Complete o WWE Development no modo Story para ter 400 pontos CAW.

Complete o Sunday Night Heat no modo Story para ter 600 pontos CAW.

Complete as histórias Raw e Smadk Down para ter mil pontos CAW.

Jogar com Andre the Giant
Quando começar um modo Story você lutará com vários trainees no WWE Developmentals.
Eventualmente você encontrará Paul Heyman em seu escritório. Ali, ele dirá para você derrotar uma estrela da Raw ou Smackdown. Se você derrotá-lo, liberará o lutador Andre the Giant, ganhará pontos CAW e será promovido para o WWE Sunday Night Heat.

Jogar com Brutus "The Barber Beefcake e Greg "The Hamme Valentine
Complete as lutas Dark e as televisionadas. Você será promo para a WWE RAW ou WWE Smackdown. Uma mensagem confirma a liberação dos lutador

Jogar com Bret Hart
Termine a temporada vencendo luta na WMXX.

Moto de Undertaker e Stone Buggy
Complete o segmento Raw no r Story.

Roubar o golpe do inimigo
Quando você tiver o Special, pe inimigo com A + B + L + R para o golpe de finalização do opone

GameBoy Advande

LEGO KNIGHTS' KINGDOM

Super password
Entre com a password YZZVZY ter todas as fases completadas opção Last Man Standing e Lor VladeK, todas as peças de arm e todas as partes da Lost Key.

Passwords
Use as seguintes passwords pa completar as fases.

Fase	Passwo
Citadel of Orlan	TVPGGY
Trials of Jayko	DBBHBD
Desolate Moorlands	YVPFBY
Free the King	VVZPVY
Grand Tournament	KVPZPY
Danju's Story	WTZKFK
Jayko's Story	IFSHBDF
Rascus' Story	SFVBFB
Santis' Story	WTVFBF

Opção Last Man Standing
Encontre todas as quatro peça Lost Key.

DRAGON BALL Z: B FURY

Jogar com Gogeta
Colete todos os Z-Exhibits e H Exhibits.

Capsule Corp. Museum exh
Bola do Baba: termine o jog para o escritório de Yenma e converse com Baba.
Espada de treino de Gohan: p na caixa de brinquedos na ca Goku.
Chapéu do King Ox: vá para de Goku e fale com King Ox.

BUBBLE BOBBLE OLD AND NEW

Várias dicas

Escolha um save e vá a tela-título do respectivo jogo (Old ou New). Nesta tela digite os comandos. Repita os códigos para voltar ao modo normal.

Modo	Comando
Bubble Bobble New Super*	→, R, ←, L, Select, R, Select, L
Bubble Bobble Old Original**	L, R, L, R, L, R, →, Select
Power-Up***	Select, R, L, ←, →, R, Select, →
Super*	←, R, ←, Select, ←, L, ←, Select

*O modo Super tem novos cenários, formação de inimigos e final.
**Mesmo depois de perder a vida pode-se acessar as salas secretas.
***O jogo começará com tênis e power-up de balas.

Itens bônus

Entre com as seguintes iniciais na tela de High Score para liberar os itens e seus efeitos.

Item	Efeito	Inicial
Jarra de cerveja	Pizza em vez de bolhas	KTT
Flamingo	Vermes rosas em vez de bolhas	STR
Garfo	Inimigos se tornam frutas	SEX
Faca	Inimigos se tornam itens	...
Polvo	Estacas em vez de bolhas	TAK
Lata	Inimigos se tornam itens	I.F ou KIM ou MTJ ou NSO ou YSH

Bobblen controlado pelo CPU

Derrote o chefe da fase 100. Começe um novo jogo, aperte Start e selecione a opção "Bobblen". Nota: pode ser repetido várias vezes depois de todas as vidas.

BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

Passwords

Use as passwords para continuar o jogo com o personagem indicado.

Personagem	Password
Berserker	0C+c-j21 2p8qg0:Z 5#7lmnCw N#l+3+Mc
Queen	NzWQnfdK F!K8^w#1 /8j48znC wN#lmJ:M
Solar Boy	>W+Jdj-c 0^^qgs7G 5#Mv8yCw N#lmJ:Mc
Solar Boy (alternativo)	NSf#fj4L 1-^qMs7G 5#Mv8yCw N#lwJ:Mc
Dark Boy	h9bfvCgX +>@Hf3>- 9Sm^0smm nCw86jmJ
Rook	DF74Lj@p +-_7yTsk 4+dlmnCw N#lmJ:Mc
Gunmaster	X5zw6j>h MY^qg/:Z 5#7lmnCw N#lwz+Mc
Trigger of Sol	N0#:7j@B -F_q^::Z 5#7lmnCw N#lwM=Mc
Trigger of Sol (alternativo)	D??:7j@G -F_q^::Z 5#7lmnCw N#lwM=Mc

MARIO PINBALL LAND

Modo Time Attack

Derrote os chefes em quaisquer dois mundos.

Mesa bônus

Colete todas as 35 estrelas para desbloquear uma mesa bônus no castelo do Bowser.

Detonado

Por Marcelo Kamikaze

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Konami
Ação - online
1 jogadores

9.6

Controle 9.0

Os comandos são vários e demandam um tempo para se utilizar todos eles, mas é o melhor que se pode obter. A tela de pausa quebra o ritmo do jogo.

Diversão 9.5

Dosando soberbamente jogo e filme, Metal Gear Solid 3 é uma obra ver jogar e assistir. Há muitos elementos escondidos e o jogo extra é hilariante.

Gráfico 9.5

Parecem modestos, mas por trás há uma tecnologia sofisticada, e mostram seu impacto em determinados momentos. As cenas de cinema são um show a parte.

Som 9.0

A trilha sonora é típica de série, lembrando os grandes filmes de ação. A música da abertura é no estilo 007. Os sons são competentes e tem função ativa no game.

Truncado - *Por Baby Betinho*

Tudo seria uma maravilha se não fosse necessário ficar pausando o jogo inteiro trocando de roupa, curando feridas e tudo mais. Poderia existir alguma outra solução.

Esse fim de ano tem sido um período de grandes safras, contando com games como Grand Theft Auto: San Andreas, Halo 2 de Xbox e Metroid Prime 2 de GameCube. E Metal Gear Solid 3: Snake Eater vem se juntar a essa lista. Mais uma vez, Hideo Kojima surpreende, em vários sentidos. Os gráficos, num primeiro momento, não parecem tão impressionantes, mas a tecnologia empregada é sofisticada. Muitas vegetações são compostas por elementos independentes, isto é, cada folha ou planta são objetos separados. Isso permite que a vegetação interaja com os outros elementos, reagindo a um humano quando se passa pela mata ou aos tiros. Essa técnica cria, no final do jogo, uma das mais fantásticas cenas de batalha dos videogames. O começo do jogo chega a ser morno, pois é um período para se acostumar com as novas diretrizes impostas pelo criador da série. O tema de Metal Gear Solid 3 é a sobrevivência e se passa, em grande parte, na selva. O jogador terá de lidar com ambientes complexos e sem o auxílio de mordomias como o radar. Quer dizer, até existem radares, mas eles são bem mais limitados desta vez. Agora, Snake terá de se virar a olho nu, ou quase. Alguns dos novos sistemas deixam o jogo um pouco truncado, pois é necessário ir várias vezes na tela de pause, ou, como é chamado no game, monitor de sobrevivência. O primeiro elemento do monitor é a camuflagem: cada uma delas serve para ambientes específicos, a fim de se esconder melhor dos inimigos. O contrário também é válido pois muitos inimigos são difíceis de enxergar a olho nu. Existem equipamentos que auxiliam a encontrá-os, como o visor de calor. O segundo elemento é a mochila: Snake pode carregar até 8 itens e armas por vez, o resto deve ser acondicionado na backpack, que também tem limite. A comida está diretamente ligada ao medidor de stamina, que é a resistênci do personagem. Se a barra estiver pequena, haverá comprometimento da habilidades físicas do protagonista. Para repor as energias deve-se procura por comida, que podem ser animais, vegetais ou alimentos prontos. Alguns deles são venenosos. E o último elemento é o de cura. O personagem pode se ferir ou pegar algumas doença e para se livrar dessas encrencas é necessário o uso de remédios e equipamentos médicos. Snake ganhou novas habilidades de combate, o chamado CQC, uma técnica de curta distância usada no exército americano Com isso Snake pode agarrar os inimigos e realizar várias ações como degolar seu pescoço, interrogar, usar como escudo humano, apertar e quebrar o pescoço ou simplesmente derrubar. Como em Metal Gear Solid 2 pode-se render os guardas e obter itens, mas não dog tags, abolidas na terceira versão. Em contrapartida, existem uns sapos de brinquedo, chamados de Kerotan, espalhados po todo o jogo. Passado a fase inicial de treinamento, o game começa a ficar mais empolgante, com cara de filme agente secreto. A ação é reforçada co os chefes, um grupo conhecido como unidade Cobra, e são alguns dos inimigos mais característicos de todo

Controles

Obs: a palavra digitar significa apertar o botão brevemente, enquanto a expressão pressionar significa deixar apertado o botão por mais tempo. Os parêntesis indicam em que situação a função será realizada.

Botão	Função
X	(no menu) Cancela seleção; (parado) Digite para agachar/levantar-se; (parado) Pressione para deitar/levantar-se; (agachado) Pressione para deitar; (durante a corrida) Digite para rolar; (durante a corrida) Pressione para rolar e deitar logo em seguida;
○	(no menu) Confirma seleção; (sem arma ou com armas CQC) Digite para socar; faz combo de até 3 acertos; (sem arma ou com armas CQC) Pressione para agarrar o inimigo; mantenha o botão pressionado para continuar a agarrar; (sem arma ou com armas CQC) Usando o direcional, pressione o botão para derrubar o inimigo e deixá-lo inconsciente; (com arma não-CQC) Usa a arma como bastão; (encostado na parede) Bate contra a parede; (com o inimigo agarrado) Digite para apertar o pescoço; ao continuar a operação, você fará o inimigo desmaiar, continuando mais ainda, você mata o oponente; (com o inimigo agarrado) Use o direcional e digite o botão para arremessar o inimigo no chão; apontando a arma logo em seguida você pode render o inimigo; (com o inimigo agarrado) Pressione firmemente para cortar o pescoço do oponente;
□	(com arma de tiro simples) Pressione para apontar e solte para atirar; (com arma de tiro seqüencial) Pressione levemente para mirar e firmemente para atirar; (com pistola) Mantenha pressionado o botão para apontar a arma e solte para atirar; desequipe para cancelar o tiro; pode-se fazer essa operação em diversas situações, seja em pé ou deitado, dependurado, com o inimigo agarrado ou num canto da parede; se apontar a arma por trás do inimigo, de surpresa, você o rende; depois, de frente, aponte para a cabeça ou partes baixas para ele chacoalhar e liberar itens; (perto de um inimigo caído) Pressione para arrastá-lo e solte o botão para colocá-lo no chão; ao colocar o inimigo no chão, ele pode deixar cair itens; (usando binóculos ou miras telescópicas) Diminui o zoom; Obs: atirar deitado torna a mira mais estável que atirar agachado. Em pé, a mira é mais inconstante ainda;
△	(em pé) Botão de ação; interage com portas, escadas, artilharias, barris e blocos, por exemplo; (nos demos) Faz um zoom; (usando binóculos ou miras telescópicas) aumenta o zoom;
L1	(em terceira pessoa e apontando a arma) Fixa a mira numa direção; (usando armas com mira telescópica) Usa o visor; (usando rifles e em visão de primeira pessoa) Visão de mira; (com o inimigo próximo) Mira automática;
R1	(durante o jogo e demo) Visão de primeira pessoa;
L2	(durante o jogo) Digite para equipar/desequipar o item atual; (durante o jogo) Pressione para abrir o menu de itens; use o direcional para rodar o menu; (encostado na parede) Olha para a esquerda; (em visão de primeira pessoa) Desloca-se um pouco para a esquerda;
R2	(durante o jogo) Digite para equipar/desequipar a arma atual; (durante o jogo) Pressione para abrir o menu de armas; use o direcional para rodar o menu; (encostado na parede) Olha para a direita; (em visão de primeira pessoa) Desloca-se um pouco para a direita;
L3	(com o inimigo agarrado) Interroga o inimigo;
R3	(durante o jogo) Fixa a câmera;
Direcional L3	(visão de terceira pessoa) Movimenta o personagem; há duas velocidades de movimento; (visão de primeira pessoa) Controla a visão; (no menu) Mexe o cursor;
Direcional R3	(visão de terceira pessoa) Controla a câmera;
Direcional digital	(visão de terceira pessoa) Anda sem fazer barulho (modo Stalking), seja em pé ou deitado;
Select	Entrar/sair do modo de rádio;
Start	Entrar/sair do menu

os tempos. A série Metal Gear Solid sempre foi um misto de jogo com filme e isso não é diferente na terceira versão. Só que isso foi levado às últimas conseqüências agora. Em certos momentos, como a frenética perseguição final, com partes inspiradas em Star Wars, é quase uma mescla de filme com jogo. Quase todas as cenas (e do jogo também) foram feitas em Motion Capture, isto é, dublês realizaram os movimentos dos personagens. Além disso, os personagens foram construídos com maestria, tanto o modelo 3D quanto a personalidade dos mesmos. E as cenas são interativas: pode se fazer zoom nas cenas e, em determinados momentos, acionar a visão de primeira pessoa e ver tudo pelos olhos de Snake. Até a demonstração de abertura, claramente inspirada na série 007, é interativa. O enredo e roteiro também são magníficos, especialidade de Hideo Kojima. A história se passa em 1964, então o Snake atual não é o mesmo das séries 1 e 2. O enredo, como sempre, gira em torno do conflito nuclear e, numa leitura mais profunda, discute a hereditariedade, tanto em níveis físicos ou filosóficos. Há várias referências à história real, como a Guerra Fria, que é o pano de fundo desse capítulo. Além disso, há uma série de menções aos games anteriores e a alguns outros jogos criados por Kojima, como Snatcher. E some-se a isso um sem-número de piadas, espalhadas em todos os cantos. Sem dúvida, Metal Gear Solid 3 corresponde toda a expectativa criada. Kojima mostra, mais uma vez, por que é um das personalidades mais criativas do mundo dos games e que, agora, planeja levar sua obra máxima para o cinema.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Medidores

Life

É a barra de vida e Snake. Se ela ficar muito baixa e começar a piscar, é necessário ficar agachado para parar o sangramento e recuperar a energia. O tamanho da barra aumenta conforme o tempo de jogo. Se Snake estiver ferido, o tamanho da barra diminui, mostrando o limite em vermelho.

Stamina

Fica logo abaixo da barra de vida e é dividida em quatro partes. Ela determina o cansaço de Snake, quanto maior menos cansado. A barra diminui quando Snake realiza movimentos e isso faz com que as habilidades do agente fiquem comprometidas. As mãos tremem mais, a visão começa a embaçar etc. E o estômago começa a roncar, o que faz alertar inimigos próximos. Para recuperar a barra é necessário comer. A barra de oxigênio e da força para se dependurar dependem tem ligação direta com a stamina.

A arte da infiltração

Camuflagem

A roupa que Snake usa o faz ser mais visto ou menos visto pelos inimigos. Quanto maior a porcentagem, mais "invisível" o personagem está. A pintura de rosto também ajuda um pouco a aumentar o nível de camuflagem. Ficar em posição baixa e próxima à parede também ajuda a não ser visto pelos inimigos.

Barulho

Os inimigos usam o ouvido para detectar situações anormais. Não corra perto deles e sempre use um silenciador para não alertá-los. Para se aproximar de um inimigo, chegue por trás e use o andar Stalking, que é silencioso, com o direcional digital.

Rendendo o inimigo

Chegue por trás do inimigo sem que ele perceba e aponte a arma. Ele ficará rendido. Fique de frente para ele e aponte a arma para a cabeça ou partes baixas. Ele ficará chacoalhando e dará itens. Pode-se fazer isso até quatro vezes. O inimigo pode ser rendido depois de ser jogado no chão, em movimento realizado depois de agarrar seu pescoço.

Arrastando o corpo

Ao avistar um companheiro caído, o inimigo entra em modo de cautela. Evite isso arrastando o corpo para um local escondido. Ao soltar, o soldado deixa cair itens. Pode-se fazer isso até duas vezes.

Modos de alerta

Existem três modos de alerta. O mais grave é o Alert, em que você foi visto completamente e unidades especiais passarão a te perseguir. Se conseguir despistar os inimigos, entra-se no modo de Evasion. Os inimigos continuam de alerta, procurando por todos os lados. Passado esse momento, entra-se em Caution, com inimigos continuando a patrulha. A velocidade do contador depende de quantos inimigos estão na área. O modo Caution pode ser acionado quando os guardas percebem uma coisa estranha, como barulhos e tiros que passam por perto.

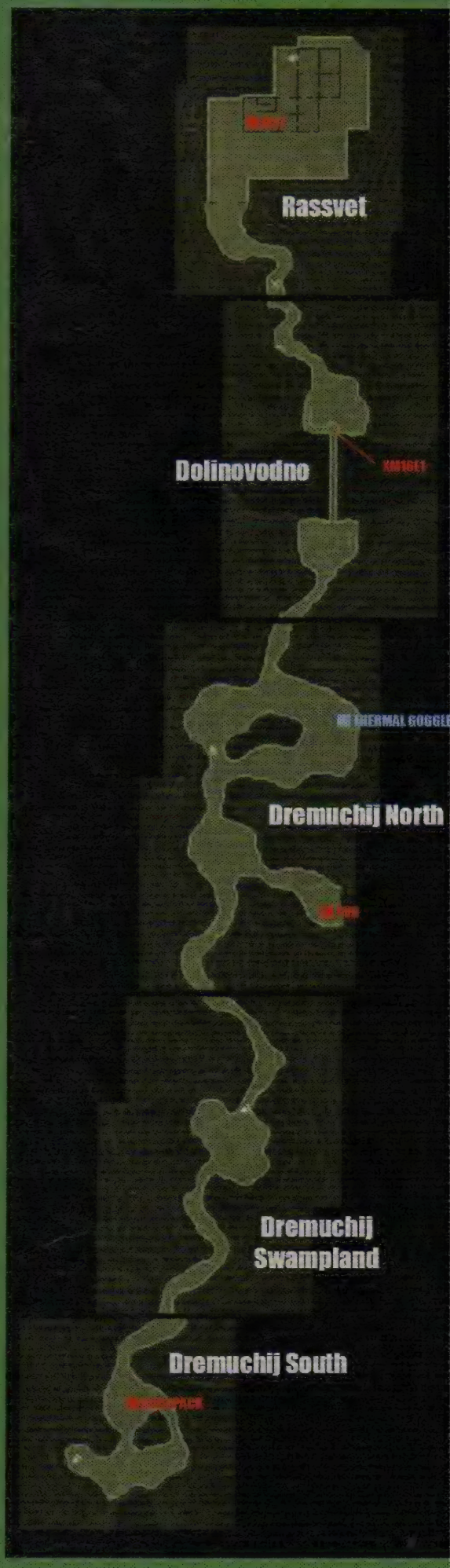
Comida

Há diversos tipos de comida entre animais, vegetais e alimentos industrializados. Animais mortos e vegetais podem apodrecer e se for comido, causará dor de barriga. Animais vivos não apodrecem e para capturá-los use tiros tranqüilizantes, como a da Mk22.

Recarga rápida

Para evitar que Snake recarregue a arma, o que demora um pouco, desequipe e equipe o item para recarregar instantaneamente. O truque funciona bem para armas como a RPG-7 e a Mosin Nagant.

Mapa Virtuous Mission



Rádio

Com o rádio você pode salvar o jogo, obter informações sobre a sua missão ou outros assuntos, além de funcionar para outros fins.

Função	Frequência
Cacelar alerta (funciona uma vez)	144.87
	144.40
	141.45
	141.53
	141.98
	142.79
	144.61
	146.67
	148.04
Requisitar reforço	143.98
	140.09
	141.31
	145.68
	146.74
	147.32
	148.56
	149.29
Healing Radio (enche Stamina)	141.85
	149.53
	144.06
	147.96
	144.86
	148.96
	146.65
	148.39
	147.59
	140.01
	140.52
	141.24
	142.94

Camuflagens especiais

STEALTH: há duas maneiras de pagar esse uniforme. Uma deles é atirar em todos os 64 sapos Kerotan no jogo. Eles são sapos de brinquedo e estão espalhados em diversos pontos do game. A outra maneira é terminar no rank Chameleon, que se consegue ao terminar sem matar inimigos e sem alertas.

PINTURA DE ROSTO INFINITY: termine o jogo em menos de 5 horas e 25 saves; sem continues, alertas, mortes e sem uso de itens especiais, como a Stealth ou a EZ Gun.

Pegando as camuflagens dos chefes

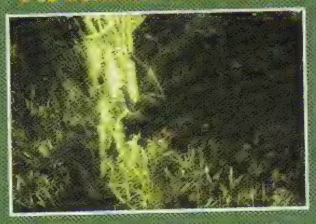
Derrote os chefes apenas drenando seu stamina. Pode-se fazer usando socos ou armas tranqüilizantes como a Mk22, Mosin Nagant ou EZ Gun.

Mapa Operation Snake Eater

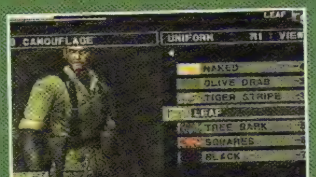
continua

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Virtuous Mission



1 - Siga para o norte, passe por baixo do tronco e suba na árvore. No galho está a mochila com a Mk22 e outros itens. Siga para a Dremuchij Swampland. Atravesse a lama pela ilhota central e vá para a Dremuchij North



2 - Use a pintura Woodland e a camuflagem Leaf. Sempre que estiver num lugar diferente, teste as camuflagens para melhor se esconder

3 - Faça o inimigo dormir com a Mk22 na cabeça. Use sempre o silenciador. A melhor maneira de se esconder é ficar deitado na vegetação alta. Em Dremuchij North, você acerta três inimigos se pegar o caminho da direita. A Thermal Vision é ótima para localizar inimigos. A bateria recarrega aos pouco se não estiver em uso. Siga para a Dolinovodno. Acerte o primeiro soldado e esconda o corpo. Espere o segundo vir da ponte e pegue-o também. Atravesse a ponte e domine o terceiro. Rasteje para não cair da ponte. Aproxime-se devagar o soldado que ronda a saída e faça o dormir. Vá para Rassvet

4 - Acerte o inimigo ao norte e depois pegue o caminho para leste. Domine o outro soldado. No ponto da foto, use o buraco e saia pelo buraco à oeste. Antes de sair faça dormir a ronda. Domine o soldado mais ao sul e resgate Sokolov

Sistema de cura

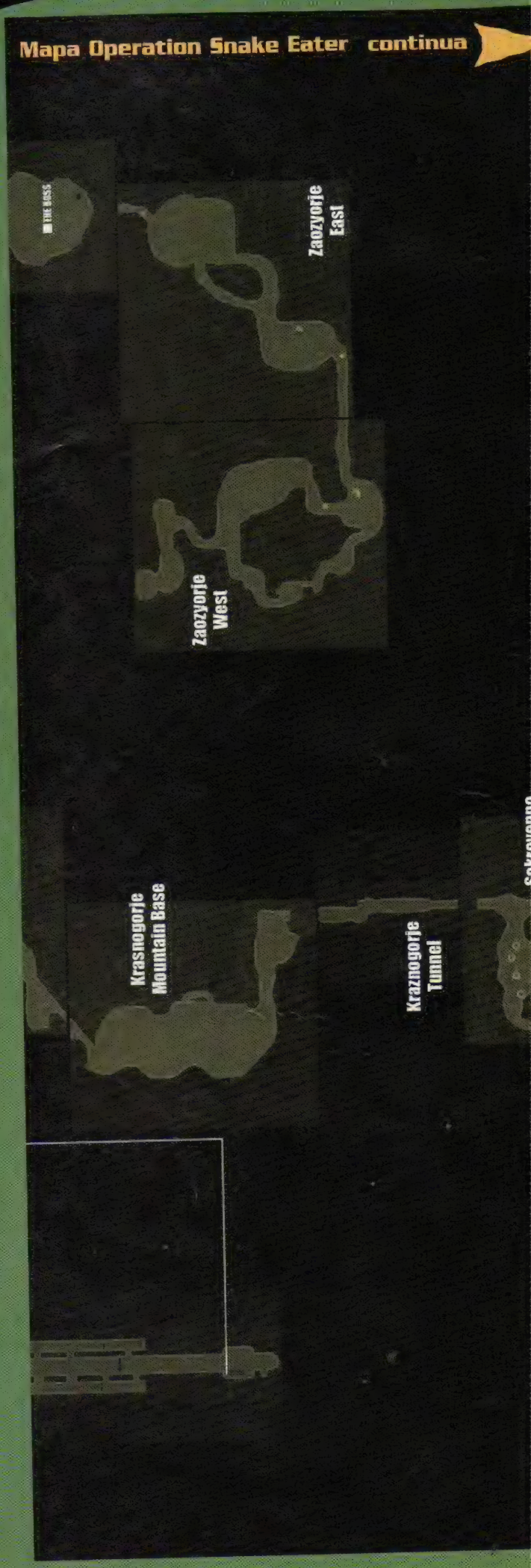
Snake pode sofrer de inúmeras situações médicas. Veja os problemas e qual remédio ou solução cirúrgica utilizar.

Situação	Solução
Medicine	
Venom	Serum
Food poisoning	Antidote
Cold	Cold medicine
Stomachache	Digestive

Surgery

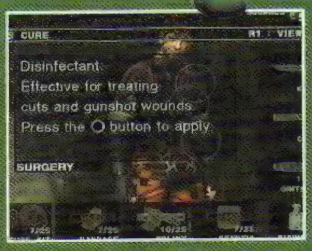
Gunshot Wound	Survival Knife + Disinfectant + Styptic + Bandage
Leeches	Cigar
Broken Bone	Splint + Bandage
Cut	Disinfectiant + Styptic + Suture + Bandage
Burn	Ointment + Bandage
Arrow/Bolt/Needle	Survival Knife

Mapa Operation Snake Eater continua



Sokrovenno West
THE END
Sokrovenno South
2F
FACE/OYAMA
B1
Granity Gorki Lab
Svyatogornyj East
Svyatogornyj West
THE FEAR
Granity Gorki South
Svyatogornyj South
FACE/DESERT
Ponizovje Warehouse
Ponizovje Warehouse Exterior
OCELOT
Bolshaya Past Crevice
Bolshaya Past Base
UNIFORME/CHOCO CHIP
UNIFORME/SPLITTER
Bolshaya Past South
UNIFORME/GI-KO
Chyornyj Prud
CARDBOX A
THERMAL GOGGLE
Mapa Operation Snake Eater continua

Metal Gear Solid 3: Snake Eater



5 - Depois do resgate, Snake estará ferido em Dolinovodno. Use o menu Cure e faça os curativos. Contra as feridas (cut) use a Disinfectiant, Styptic, Suture e Bandage, em qualquer ordem. As fraturas (broken bone) requerem Splint e Bandage

Operation Snake Eater

6 - Siga para Dremuchij North. Mate alguns animais para deixá-los apodrecer com o tempo. Você usará isso na luta contra um chefe mais adiante. Depois de ser encontrado por The Boss, siga para o norte (ao sul tem alguns itens). De preferência desvie dos inimigos ou pegue-os pelo pescoço e faça-os dormir

7 - Siga para Rassvet e vá para o quarto onde encontrou Sokolov na missão anterior. Dentro do armário tem um item. Saia da sala

8 - Fique em baixo da cama e acerte os quatro soldados na perna. Espere que eles durmam. Se algum deles tentar verificar a cama, acerte-lhes a cabeça. Use a saída por baixo da casa (o mesmo que Eva usou) e acerte mais dois soldados na perna. A bala atravessa as grades. Espere dormir e saia pelo oeste. Acerte o inimigo mais a oeste e suba as escadas agachado. Acerte o inimigo no telhado (foto)

9 - Siga ao norte. Em Chyornyj Prud cuidado com os jacarés. Para chegar o Croc Cap nade por baixo dos troncos na parte oeste, suba na árvore e atravesse a corda se pendurando nela. Quando estiver em cima da outra corda, desça e fique apertando o botão de ação. Em Bolshaya Past South, atravesse a cerca por baixo. Na área seguinte há minas; ande rastejando e recolha os artefatos. Suba na árvore e atravesse a cerca. No caminho, acerte o cachorro e um soldado com a Mk22. Use o caminho estreito pra chegar ao uniforme Splitter. Na entrada da cerca há dois soldados (foto): acerte-os um depois do outro no corpo; assim eles começam a dormir quase ao mesmo tempo. Use a saída oeste

10 - Em Bolshaya Past Base os inimigos estão separados. Siga pela passagem a oeste e domine o guarda; ele tem um silenciador para a Mk22. Se quiser já pode sair pelo norte. Se quiser coletar itens, cuidado com os soldados. Há locais onde se pode passar por baixo da cerca. Chegue pelo lado oeste do prédio para pegar o soldado da foto. Suba as escadas para pegar um uniforme

11 - Use a pistola para acertar Ocelot. Use o botão L1 para manter a mira enquanto se desloca. Acertando a colméia, Ocelot fica vulnerável. Quando ele estiver recarregando, fique atrás da pedra e agache-se, para ganhar um pouco de energia

12 - Ao cair na caverna, no começo estará tudo escuro. Aos poucos, seus olhos se acostumarão com a escuridão. Peque os itens que quiser e saia da caverna. Contra The Pain use o uniforme Water. Acerte-o com a pistola quando estiver sem as abelhas. Use a granada para fazer dispersar os insetos. Se ele começar a atacar, pule na água e vá para uma outra plataforma. Depois de derrotá-lo, pegue o uniforme usando o caminho estreito perto da saída. Na plataforma de cima, role para chegar ao local onde The Pain estavaz

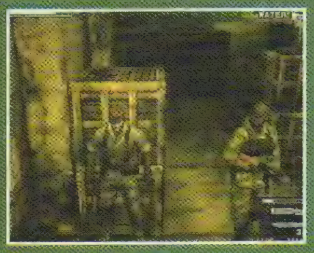
13 - Siga para norte até sair da caverna. Em Ponizovje South desvie dos focos de luz usando as áreas laterais, mais largas. Recolha os itens, se quiser, em Ponizovje West (há dois guardas; faça-os dormir) e vá para Ponizovje Warehouse Exterior

Ponizovje West
Ponizovje South
FACE/WATER
Chyornaya Peschera
Cave Entrance
THE PAIN
Chyornaya
Peschera Cave
Chyornaya Peschera
Cave Branch
FACE/ZOMAN
CARBOX A
THERMAL GOGGLE
Rassvet
Dolinovodno
UNIFORM/BANDROP
Dremuchij North
Dremuchij
Swampland
Dremuchij
East
Dremuchij South
Mapa Operation Snake Eater fim

Detonado

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

14 - Nade até um ponto onde se possa acertar os três guardas e mande a Mk22. Entre na Warehouse



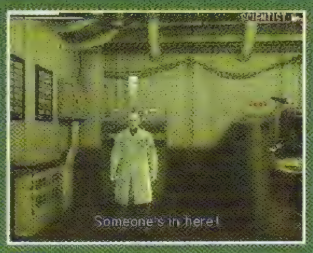
15 - Corra para dentro e pule o muro ao sul (não use a escada) e recolha os itens. Espere o guarda chegar ao ponto para dominá-lo. Agora pegue o outro guarda e lá em cima tem o terceiro. Se for rápido, você o pega ainda lá em cima

16 - Nesse ponto há um "pau" do jogo. Encostado nessa parede aperte o botão de ação para subir no muro. Vá atrás do terceiro guarda. Siga para Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls

17 - Vá para a leste e acerte o guarda. Tem um item mais para a direita, agora vá para a oeste e atire no cachorro e no outro guarda. Se quiser atire no controle da cerca elétrica para desligá-la. Passe por baixo da cerca. Há dois jeitos de passar pelo muro: há um buraco no muro na parte oeste e a porta à leste. Para abrir a porta, encoste nela e bata a porta. Deite na grama e acerte o soldado

18 - Há três jeitos de entrar no laboratório. 1) Passagem por um duto de ventilação a oeste, no meio do mato; 2) Usar porta lateral do lado direito do portão principal; 3) Usar o uniforme de cientista e máscara e ser preso pelos guardas

19 - Uma vez dentro do laboratório, use o uniforme de cientista e a máscara. Mas não chegue muito perto dos guardas e não encare os outros cientistas. Siga para a ala B1 West. Passe pelo laboratório (não encare os cientistas, se quiser use a KO Hankertif ou Cigar Gas Spray para fazer os inimigos dormirem) e vá para a sala onde está seu objetivo



20 - Agora é necessário voltar para a Ponizovje Warehouse. Abra a porta e atraia o cientista. Desvie dele e passe, com cuidado, pelo laboratório. Saia do prédio, de preferência por uma saída a oeste, como pelo segundo andar ou o duto de ventilação. Lá fora, faça dormir dois soldados e use o buraco para ir para o lado de fora do muro. Atire o soldado mais próximo e passe por baixo da cerca. Siga para a Graniny Gorki South

21/22 - Enfrente The Fear. Primeiro trate do veneno e da flecha. Use a faca para tirar o projétil. Agora, vá para o canto inferior a oeste e jogue comidas podres (uma quatro ou cinco) sobre o caminho, meio longe de você. Se não tiver isso, recolha toda comida da fase. Use a árvore para fugir das flechas. Veja o movimento das folhas e pedaços de casca de árvore para saber onde o inimigo está e fique do lado oposto, sempre se protegendo na árvore. A stamina do chefe diminui automaticamente e quando chegar à metade, ele vai procurar alimento. Assim, ele pode pegar a comida podre e tirar mais stamina dele. Da posição onde está atire nele. Ficando longe da comida, ele poderá comê-la de novo, tirando mais energia. Aí, mande a bala de misericórdia

23 - Vá para a Ponizovje Warehouse. Atraia um dos guardas e fique esperando, deitado, no começo da escada e mande um tiro na cabeça. Depois, no meio da escada acerte o guarda mais longe. E pegue o terceiro quando estiver dando a volta na pilha de caixa. Vá para a saída ao lado da passagem de onde você veio da primeira vez

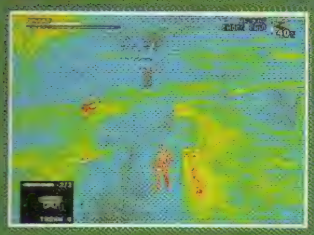
24 - Passe pela Svyatogornyj South e West. Vá pela diagonal para chegar à saída a nordeste. Dois guardas estarão no seu caminho. Use a AP Sensor para saber da presença de pessoas

25 - Em Svyatogornyj East, vá para o norte e espere dois guardas. Acerte o de trás primeiro, de preferência na cabeça. Se acertar no corpo, espere-o dormir e só depois acerte o guarda da frente. Continue indo ao norte e fique em cima da casinha. Acerte mais dois guardas dessa posição. Vá para baixo da casa maior e entre pela porta horizontal. Pegue a arma e bata na parede para atrair o guarda. Domine-o. Vá para Sokrovenno South

26 - Derrote The End. Essa é uma batalha bem demorada. Uma maneira de acelerar o processo é usar uma roupa bem chamativa e fazer com que o inimigo te perceba. Depois de ele dar um tiro, a posição dele fica marcada no mapa, em vermelho. Use uma boa camuflagem e chegue por trás dele, agachado e sem fazer barulho. Decore o terreno para conseguir pegá-lo por trás e rendê-lo. Aponte para sua cabeça três vezes e ele libera o uniforme Moss, que tem quase 100% nessa área, quando deitado. Depois ele solta uma flash grenade e foge. Siga-o, ele deixa pegadas. Ao encontrá-lo mande tiros. Se perdê-lo de vista, faça todo o processo de novo. O tiro dele tira muito stamina; sempre tenha muita comida e use a faca para retirar os espinhos, que continuam drenando o stamina

27 - Siga para a Krasnogorje Mountain Base. Pegue o primeiro soldado e rasteje no buraco perto dele. Pegue o soldado com o lança-foguetes e dessa plataforma acerte mais um soldado. Vá para a rocha onde há itens e desse ponto, acerte o soldado mais a leste. Mais adiante, pegue o último guarda

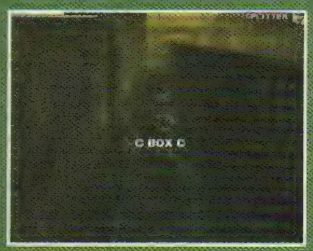
28 - Na Krasnogorje Mountainside há três inimigos no caminho. Depois de pegar o terceiro siga pelo caminho de cima e, do alto, pegue os dois inimigos; o de trás primeiro. Depois, aparece mais um da saída. Pegue-o também



29 - Na Krasnogorje Mountaintop atire no inimigo mais perto. Use as passagens subterrâneas para sair da vista dos inimigos. A trincheira também ajuda. Vá para o ponto de destino

30 - Depois de encontrar Eva, volte para a porta trancada. No caminho há um guarda com lança-chamas. Fique no canto e acerte-o. Use o caminho a leste e vá descendo pelo barranco. Ocasionalmente aparece um soldado de patrulha; faça-o dormir. Siga seu caminho até a Groznyj Grad Underground Tunnel

31 - Derrote The End. Equipe-se do AP Sensor para detectar sua presença. Procure por ele, encoste numa parede, vá até o final e atire três vezes. Ele cai no terceiro tiro. Saia do local, pois ele soltará fogo. Se Snake estiver pegando fogo, use a rolada para apagar as chamas



32 - Saia do local e vá para Groznyj Grad. Primeiro, acerte o inimigo logo na frente. Depois, use o buraco no muro ao leste para ir a seção Southeast. Siga por trás da Torture Room, onde tem a Cardbox C e, de longe, acerte mais um guarda. Logo ao norte deste prédio, tem a passagem para o esgoto. Use-o e vá para a seção Northeast. Espere no lado norte do depósito pelo soldado. Depois, siga e domine-o. Contorne o holofote e siga deitado para a grade

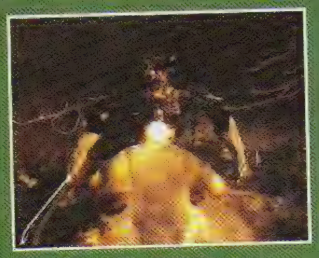
33 - Desça até o local onde se possa alvejar o guarda perto da porta do prédio central (Weapons Lab). Certifique que o guarda que ronda o outro depósito não esteja olhando e corra para a porta. Ou faça-o dormir também

34 - Dentro do prédio, use a roupa de cientista, mas não a máscara de Raikov. A porta do depósito de armas, a que tem a Scorpion, abre com a freqüência de rádio 145.86 e 148.13. Nessa parte você tem que pegar as roupas de Raikov: ele sai do laboratório, ronda pela biblioteca, dá uma volta no banheiro e vai para o vestiário, no segundo andar

35 - Nesse ponto, use a KO Handkertif ou a Cigar Gás Spray e faça-o dormir. Um demo mostra Snake pegando as roupas do major. Vista-as e use a máscara, assim você poderá andar livremente pelo prédio (os soldados até baterão continência). Siga para a Main Wing e os soldados deixarão Snake passar

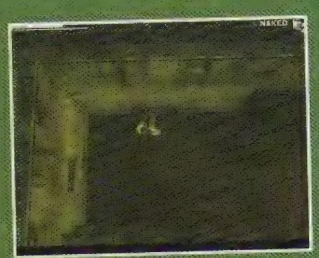
Detonado

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

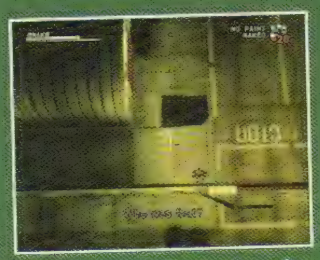


36 - Quando estiver na prisão, salve o jogo e carregue o save para jogar um minigame, o Guy Savage

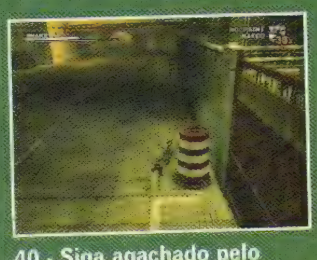
37 - Arremesse a comida três vezes e Johnny conversará com você e vai dar alguns itens. Bata na grade e chame o guarda, para depois usar a Cigar Gas Spray. Use a freqüência 144.75 (essa informação aparece na demo de Johnny e na de tortura) e abra a porta. Saia do prédio rapidamente, antes de Johnny acordar. Você também pode usar a Fake Death Pill, implantada na bala atirada por The Boss. Entre em Cure e use a faca para retirá-la. Use-a, espere Johnny abrir a porta e use a Revival Pill para acordar e dominar Johnny. Mas isso faz soar o alerta



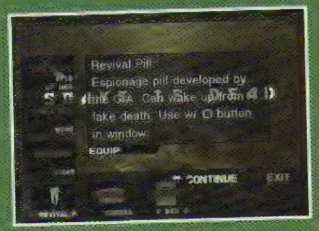
38 - Dê a volta pelo lado sul do prédio e pegue a Cardbox C. Você poderá usá-la com disfarce onde há outras caixas no cenário. Agora, corra pelo muro ao sul e siga para oeste e use o buraco na parede



39 - Continue correndo pelo lado sul na ala Northeast. Um inimigo pode notar sua presença, mas não o suficiente para soar o alarme. Use a porta para a seção Northwest



40 - Siga agachado pelo muro, rumo ao norte. Não é necessário se preocupar com o holofote. Passe longe do cachorro e siga para o ponto de destino: o esgoto, onde só há uns cachorros. Detone-os como socos ou com a rolada



41 - Depois de sair do esgoto, enfrente The Sorrow. Vá seguindo adiante no rio, onde aparecem todos os inimigos que tenha matado no jogo. Se usou só armas não-letais, somente os chefes aparecerão. Siga para os restos mortais de The Sorrow e morra (depois, você ganha o uniforme Spirit quando recuperar o backpack). Use a Revival Pill

42 - Em Tikhorgornyj corra para leste e dê a volta para atravessar a madeira. Ande agachado rente o morro onde está o primeiro soldado. Ocasionalmente ele pode te perceber, sem soar o alarme, nesse caso, vá para o leste e se esconda na pedra

43 - Ao chegar no rio, rasteje rente ao morro e o segundo soldado perceberá. Vá para a reentrância e siga o boina vermelha. Use a Cigar Gas Spray

44 - Contorne pelo lado leste para pegar o terceiro soldado. Certifique que ele não esteja olhando para você. Siga para a caverna atrás da cachoeira. Na parte final será necessária bastante comida, aproveite para caçar um pouco

45 - Siga em frente e volte à Groznyj Grad Northwest. Corra pelo muro ao sul seguindo para leste e vá para o caminhão perto do esgoto, sempre seguindo pela parede. Acerte um Mk22 no cachorro para passar por ele. Entre no caminhão e vista a Cardbox A para entrar na East Wing

46 - Use a roupa de cient e vá para o vestiário. Nos armários há o uniforme Sneaking e a Maintenanc Siga para a seção centra

47 - Use o uniforme Maintenance e instale bombas C3 nos quatro tanques de combustível

48 - Enfrente Volgin. O uniforme Sneaking faz d os danos. Agarre quando não estiver eletrificado. dando voltas nele para f erra a seqüência de soco ele soltar o raio, fique u pouco mais longe e cont circundando o chefe. Ele também tem um ataque rola para escapar. Depoi colocar Volgin no chão, a Mk22 e dê três tiros n perder a metade da ene Volgin ganha mais algu golpes, como a redoma - fique longe - e o raio t também fique circunda para escapar

49 - Fugindo com Eva moto, acerte quantos soldados conseguir co Mk22. Os tiros, aqui, infinitos. Há certos bl onde é necessário eli todos os guardas. Há cenas de perseguição inimigos em motos ta

50 - Acerte nas brocas da Shagohod com a RPG-7 para fazê-la recuar

51 - Acerte na primeira C3 e quando Eva gritar "It's here!" atire na segunda

52 - Na primeira batalha contra Shagohod, acerte nas duas brocas e depois na traseira do tanque. Espere Eva se posicionar para ter uma visão melhor

53 - Na segunda batalha Shagohod, acerte na broca com a RPG-7 e acerte Volgin com a Mk22. Depois, se esconda nas caixas para evitar os tiros. Se ele soltar mísseis, desvie-os correndo na diagonal. Espere Volgin perseguir Eva novamente para repetir o processo

54 - A fuga recomeça. Continue acertando motoqueiros e os soldados

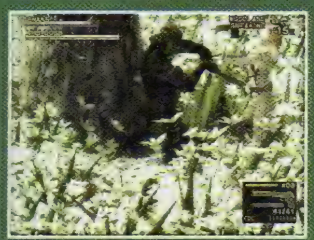
no motorizado voador. Numa parte, será necessário destruir um tronco de árvores, mande a RPG-7. Depois do acidente, cure Eva usando o menu Cure

55 - Em Zaozyorje East, pegue os itens que precisar e rume ao sul. Use camuflagens como a Leaf ou Tiger Stripe. Depois da demo, prepare-se para acertar com quatro soldados. Feito isso, use o caminho a oeste, junto com Eva - use o botão de ação para chamá-la. Alimente-a sempre que necessário, para isso aproxime-se dela e use o menu Food. Depois de seguir pela ponte de madeira, aponte a arma para o norte, de onde vem mais quatro soldados. Acerte-os todos e siga para a saída

56 - Em Zaozyorje West, siga contornado o limite sul. Nesse ponto, acerte o soldado quando ele estiver chegando à parte aberta. Mais três virão ver o que está acontecendo e, então, elimine-os também. A Mosin

Nagant é uma boa pedida aqui. Usando essa arma, pode se acertar os inimigos que estão do outro lado do mapa também. Pegue munição dos inimigos; é a única fonte nessa parte

57 - Seguindo para a segunda metade do mapa, há quatro snipers posicionados. Do ponto da foto, acerte dois com a Mosin Nagant. Com a Mk22 é um pouco mais difícil. Depois, quase na saída, acerte o restante. Use a Thermal Goggle para achar mais fácil os oponentes



58 - Derrote The Boss. O uniforme Sneaking é uma boa pedida aqui. Quando a chefe vir correndo agarrar Snake, contra-ataque apertando o botão de CQC no momento do agarrão. Depois, dê combos para jogá-la no chão e acerte dois tiros de Mk22. Procure abrigo contra os tiros. Se ela der as costas acerte um tiro. Se for derrubado, levante-se e soque a chefe; ela estará atirando e não contra-atacará o golpe. O tiro não drena muita energia. Use o Thermal Goggle para localizá-la com mais facilidade. Se ficar meio sem energia, fique agachado numa árvore. Mas lembre-se que há um tempo limite de 10 minutos nessa batalha. Nesse campo há cobras que servem de alimento. Elas tem nomes familiares

59 - Só há espaço para um Boss no mundo

60 - Pegue a pistola da direita para ganhar um item no final. O da esquerda está carregada. Depois, fique apertando o gatilho até o que o tiro saia

61 - Depois de muito tempo comendo cobras e outras iguarias, Snake merece um pouco de conforto.

Detonado

Prince Of Persia: Warrior Within

Por Lord Mathias

Depois de liberar as Areias do Tempo de sua ampulheta mágica. Prince deveria ter morrido, mas escapou de seu Destino. Agora, essa mesma força invoca um Dahaka - um ceifador implacável, conhecido por jamais ter deixado suas presas escaparem com vida para caçar e corrigir essa anomalia histórica. Nessa segunda versão, a variedade de golpes é muito maior. Cada jogador poderá criar um estilo único de combate com uma série de combinações de ataques. Além de contar com uma grande variedade de movimentos que mistura acrobacias e golpes, a variedade não pára por aí. Jogadores terão a oportunidade de roubar armas de oponentes e liberar novas possibilidades, além de ter de enfrentar uma gama muito maior de oponentes. Um dos confrontos, envolve um monstro gigante que exige que o príncipe suba em suas costas como um vaqueiro sobre um touro, escapando dos golpes que a criatura acerta nas próprias costas. Os poderes temporais também fazem parte desta aventura, mas agora eles não são apenas uma ferramenta opcional: novos poderes, como a habilidade de deixar o tempo mais devagar, sem afetar o protagonista, permitem que você ultrapasse portas que fecham muito rápido. Além disso, as aventuras o levarão por portais temporais que dividem cada fase em dimensões múltiplas. Alguns quebra-cabeças exigem que você modifique o passado para progredir no futuro. Seja ágil no controle para ajudar Prince nessa aventura!!

Prince of Persia: Warrior Within

Ubisoft
Ação
1 jogador

9.0

Controle 9.0

Grande variedade de comandos e funções, porém muitos bem diversificadas pelo controle.

Diversão 9.0

O desafio e diversão são itens garantidos até o final do jogo. O que deixa o jogador com mais vontade de jogá-lo até o final.

Gráfico 9.0

Os cenários do jogo estão muito bem feitos. Cenários enormes e com grande riqueza de detalhes no personagem, como a sombra de Prince na parede.

Som 9.0

Durante o jogo o som do jogo, se revela bem suave, porém durante os momentos mais tensos do jogo, a música se transforma num rock and roll.

Máquina do Tempo? ***Por Kamikaze***

De tanto usar o portal para ir para o passado e futuro, o personagem vai sentir no filme - "De volta para o futuro".

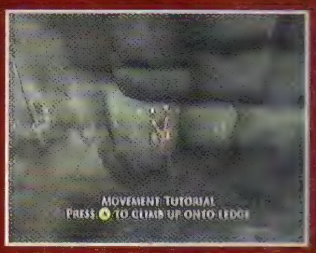
01 - Mate todos os inimigos dentro do barco. Caso queira, defenda os ataques dos inimigos e pegue as armas que eles deixam ao morrer no chão. Na seqüência, um filminho começará

02 - Na poça d'água você poderá recuperar seu life. Utilize o botão de ataque no pilar para acertar vários inimigos de uma só vez

03 - De volta ao barco. Mate os inimigos e siga pela escada

04 - Defenda os inúmeros ataques da mulher de preto. Quando ela parar, aplique a seqüência com a espada. Quando estiver próximo de morrer, ela fugirá

05 - Você retornará numa espécie de praia abandonada. Recupere sua energia, se quiser. Ao lado da escada, você encontra um baú secreto. Siga pela escada



06 - Na fonte você recupera toda sua energia e salva seus progressos. Pule na pedra e siga pendurado para à direita

07 - Desse ponto, pule de uma montanha para a outra. Depois corra e se pendure para alcançar no alto a plataforma

08 - Nessa parte, corra pela parede para chegar ao outro lado. Suba pelos pilares para chegar no alto. Logo após chegar no alto, siga para a direita para encontrar um baú

09 - Role para passar por de baixo da porta. Mate os inimigos e siga subindo pelas paredes. Nesse ponto, corra pela parede da direita e no final pule para a esquerda

10 - Siga pelas paredes. Para passar pelo portão, corra e segure na parede do lado esquerdo. Caia do outro do lado

11 - Siga pelo caminho principal, onde você enfrentará uma série de inimigos e ganhará uma nova espada. Após matar os inimigos, volte e siga pela porta ao lado do portão

12 - O melhor ataque para acertar esse monstro é pular por cima de sua cabeça e utilizar a espada em suas costas

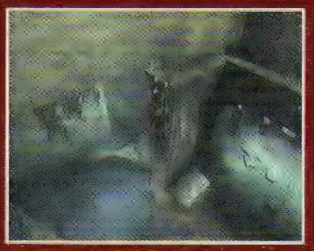
13 - Suba por essas paredes. Na segunda parede, corra e pule para o outro lado para alcançar a plataforma. Depois, corra pela parede do lado esquerdo e pule para alcançar o pilar

14 - Mate o monstro novamente. Corra pela parede para chegar no outro lado. Volte correndo pela parede para alcançar uma pequena plataforma, suba por ela e pule para o outro lado e enfrente novamente o monstro

15 - Corra pela parede para acionar o interruptor no alto e liberar o portão

16 - Corra pela parede do lado esquerdo e desça pela cortina. No chão, se prepare para enfrentar alguns inimigos. Utilize o pilar para acertar os inimigos

17 - Suba pelas pedras que formam uma plataforma



18 - Corra pela parede para chegar ao outro lado. Se pendure e siga para à esquerda para chegar ao outro lado

19 - Seguindo pelo caminho, você chegará ao portal do tempo. Nele poderá salvar o jogo e mudar o tempo do jogo (Passado e Presente). Para acioná-lo, você terá que acertar a seqüência dos quatro interruptores. Para saber se está acertando, siga os caminhos de fogo que correm pelas paredes. Ao entrar no portal, você vai para o Passado do jogo e ganhará uma habilidade - o Recall. Essa habilidade poderá fazer voltar um pouco, caso tenha pulado errado ou morrido

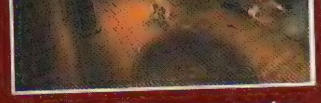
Detonado

Prince Of Persia: Warrior Within

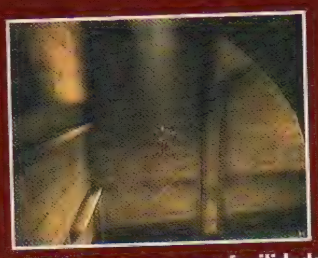
20 - No passado, você terá uma nova missão, conforme mostra o mapa. Siga pela porta que entrou no portal. Espere a hora certa para passar pelos pilares com pontas. E espere a lâmina subir para correr pela parede

21 - Nessa sala, mate os inimigos para não atrapalharem. Suba por esse pilar e pule para o outro lado para alcançar a parede

22 - Ao chegar no alto, logo de cara você acha um baú. Pule na parede para se pendurar, siga para o outro lado e pule. Corra pela parede para acionar o interruptor e descer pela cortina. Siga pela porta que abriu



23 - Nos pilares com pontas que sobe e desce, utilize o rolamento

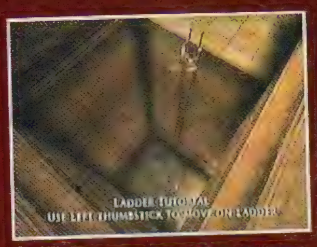


24 - Para passar com facilidade pelas lâminas que ficam girando, utilize o rolamento, seguindo o ritmo da lâmina, não tente passar pelo sentido contrário. Pule na parede para alcançar a plataforma e siga para a direita se pendurando, depois pule para o outro lado

25 - Outra forma de passar pelas lâminas e correndo pela parede

26 - Ao chegar numa sala grande, mate todos os inimigos. Suba por essa parede e depois use os pilares para chegar nas plataformas do outro lado

27 - Corra por essa parede e no final pule para a direita para alcançar a plataforma grande no alto

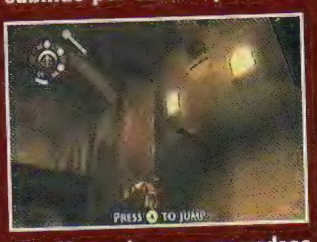


28 - Passe pelos pilares com pontas, pule de um lado para o outro e desça pelas escadas

29 - Espere a hora certa para correr na parede e desça novamente pelas escadas

30 - Corra pela parede para desviar dos espetos. Corra e role para desviar do pilar com lâminas. Em alguns objetos, ao serem destruídos, liberam a bolinha amarela para você utilizar suas habilidades

31 - Ao chegar na sala grande, mate os inimigos e vasculhe as plataformas laterais para pegar itens e achar um baú. Comece subindo por esse trapézio



32 - Siga pelo pequeno pedaço de pau que forma uma ponte. Mate os inimigos e siga subindo pelas sustentações das lâmpadas, na segunda pule na parede e pule novamente para alcançar a plataforma mais no alto

33 - Em quase todas as plataformas que chegar, a mulher de preto aparecerá Não tente pular por cima fique na frente dela utiliza a espada e quando ela sal por cima de você, apenas e continue a operação

34 - Da plataforma pule p alcançar o caminho de pedaços de pau no alto, percorra o caminho e do outro lado pule na plataf

35 - Nesse ponto, pule da plataforma na cortina e q estiver próximo de cair, p plataforma à esquerda

36 - Nessa parte, caso p atire alguma arma na m para ela cair. Senão a er No momento em que ele atacar, pule e desfira un ataque para fazê-la cair

37 - Siga subindo pelos de pau e no segundo p parede e pule para o al alcançar a última no al

38 - Da plataforma, pu

caminho pelos pedaços de pau, você enfrentará a mulher novamente. Pule do caminho para a plataforma do outro lado para enfrentar duas mulheres novamente e achar um baú

39 - Volte ao caminho dos pedaços de pau, pule no trapézio, gire e pule para cair em cima da cortina. Você cairá na porta que precisa entrar

40 - Desça por esse ponto e caia na cortina, no final, pule no pedaço de pau

41 - Você enfrentará a mulher de preto. Defenda todos seus ataques e quando elas parar, desfira seus ataques com a espada. Não tente pular por cima dela

42 - Suba até o altar e encontre ao lado um baú. Suba por essa parede

43 - Pule na parede e suba usando os trapézios

44 - Use a corda para chegar na plataforma a frente

45 - Caia nesse ponto nessa plataforma e pule para o outro lado. Siga pelos trapézios

46 - Suba na corda até o alto e pule no trapézio para liberar as paredes que impediam você de correr na parede. Desça e corra pela parede para chegar ao outro lado

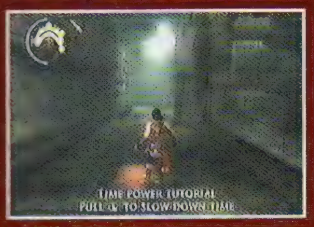
47 - Nessa sala mate todas as mulheres de vermelho e depois corra na parede para alcançar no alto a plataforma. Use os trapézios

48 - Do trapézio, pule na parede e depois pule novamente para conseguir alcançar o trapézio no alto. Fique pendurado na plataforma, após passar o pilar com pontas, fique em pé e pule na plataforma

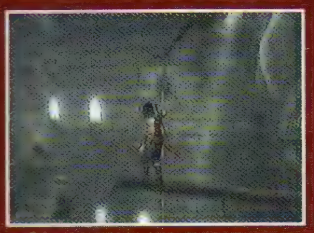
49 - Pule de uma corda a outra e corra na parede

50 - Acione os interruptores para liberar o portal e entre. Você ganhará uma nova habilidade - Eye of the Storm. Com essa habilidade, você poderá deixar tudo lento por um certo tempo e depois tudo volta ao normal

51 - Volte por onde entrou no portal

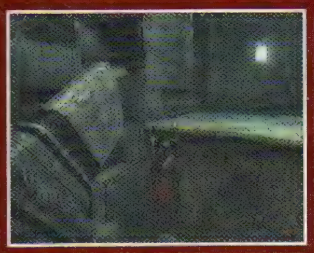


52 - Nesse ponto, acione o interruptor e use o Eye of the Storm para conseguir entrar na porta a tempo



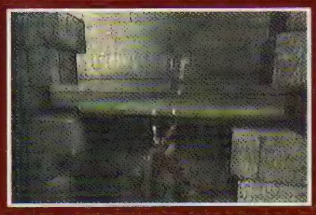
53 - Corra nessa parede para alcançar o pedaço de pau na parede. Pule por eles e depois, pule na corda na parede

54 - Pule desse pedaço de pau no pilar. Pendurado, se vire e pule na cortina, quase perto do fim, pule rapidamente para o outro lado



55 - Na plataforma central, mate os inimigos e as mulheres de vermelho. Comece a subida desse ponto

56 - Utilize o pulo entre o pilar e a parede para chegar no alto e se pendurar



57 - Pendurado, vire-se e pule nessa plataforma, Da plataforma, pule na parede, suba e entre na passagem

58 - Você terá que fugir do Dahaka. Siga pelo caminho, corra pela parede para pular os obstáculos e para conseguir alcançar os trapézios

59 - Nessa plataforma, corra pela parede e pule no pilar. Do pilar, pule na plataforma no alto

60 - Corre pela parede e use a cortina para cair no chão. Siga para o portal. No meio do caminho terá que fugir da Dahaka novamente, seja rápido

61 - Entre no portal e volte pelo caminho que entrou. Volte tudo novamente até chegar a essa sala, onde a porta do outro lado estará aberta. Siga por ela

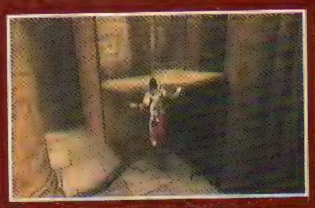
Prince Of Persia: Warrior Within

62 - Nesse ponto, espere um pouco os pilares se movimentarem para correr pela parede e no final pular para a plataforma a direita

63 - Pule da escada na plataforma para fazer abrir a porta, seja rápido

64 - Dentro da sala, começará um filminho e você ganhará uma nova espada, do lado esquerdo você encontra um baú. Volte pelo caminho até a sala maior

65 - Use a espada nesse objeto para fazer surgir na sala uma manivela. Gire a manivela para a direita. Com isso, algumas plataformas irão surgir na tela



66 - Comece a subida por esse ponto, corra pela parede e pule para a direita para alcançar as plataformas e começar a subir

67 - Antes de entrar pela porta principal, siga para o lado esquerdo para encontrar um baú

68 - Acione o interruptor e use o Eye of the Storm para conseguir chegar ao outro lado. Caso caia, no chão você encontra alguns objetos e um baú

69 - Pule da parede no trapézio e no interruptor, use novamente o Eye of the Storm para chegar ao outro lado

70 - Ao chegar ao jardim, mate os inimigos e urubus. Do lado esquerdo, você encontra um baú e dos dois lados existem laguinhos para recuperar energia. Suba por essa escada

71 - No alto, mate o monstro e suba novamente pelas escadas

72 - No alto, do lado esquerdo, corra, use a corda e pule para a direita para achar um baú. Pule na cortina para descer no chão

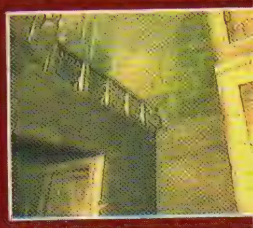
73 - Siga pelo alto do lado direito, use a corda e o trapézio até entrar nessa porta

74 - Desça pelas plataformas até o chão e siga para o lado oposto, suba pelas plataformas

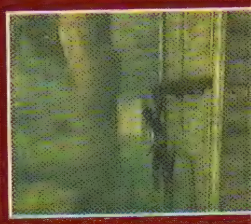
75 - Gire a manivela para abrir a porta e siga pelo caminho até chegar a uma sala grande cheia de inimigos. Nessa sala, você encontra um báu atrás de um dos pilares

76 - Antes de começar a subir, desça por essa plataforma e siga o caminho

77 - Desça pelas plataf até o chão. Você enfren uma série de pilares co pontas e lâminas. No fi caminho, você receberá aumento em sua energi Volte pelo caminho



78 - Caia desse ponto p encontrar um baú



79 - Comece a subida, acionando essa plataf Use o Eye of the Storm suba em cima da pedra chegar no alto rapidam

80 - Siga o caminho pe galhos, paredes e trapé até chegar nesse ponto o monstro

81 - Suba por essa pare na plataforma. Use a pa para conseguir acionar trapézio e fazer descer

82 - Empurre a caixa cima do interruptor

83 - Gire a manivela para fazer a água funcionar no jardim

84 - Volte pelo caminho da água e use a corda para cair no chão, volte ao jardim

85 - No jardim, gire as manivelas até os chafariz do lado esquerdo e direito funcionarem. Com isso, a porta do meio vai abrir

86 - Siga pela porta até o portal. Acione os interruptores e entre no portal. Você ganhará uma nova habilidade - Breath of Fate

87 - Volte a sala com a manivela no centro e gire-a novamente para subir outras plataformas

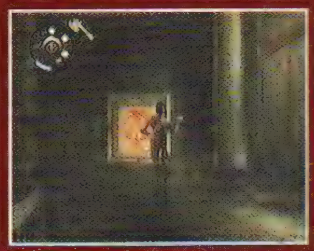
88 - Comece a subida, correndo por essa parede e pule para a esquerda para cair na plataforma

89 - Acione a plataforma na parede e use o Eye of the Storm para passar pelas lâminas e entrar pela porta a tempo

90 - Nesse ponto, pule de parede em parede para chegar no alto

91 - Nessa parte, após matar todos os inimigos surgira na tela um monstro gigante. Para matá-lo, acerte seu calcanhar pelas costas até ele se ajoelhar. Quando ele se ajoelhar suba em cima de sua cabeça e desfira porrada nela, caso ele tente te pegar, fuja para o lado. Se cair, role para desviar de seus socos e repita a operação para subir em sua cabeça novamente. Ao matar a porta vai abrir

92 - Antes de seguir pelo caminho, pegue o baú do lado direito



93 - Acione o interruptor na parede e suba rapidamente pela caixa que irá aparecer

94 - Use o Eye of the Storm nessa parte para passar pelo rolamento do relógio sem danos

95 - Da plataforma, utilize os pilares até chegar nessa plataforma, mate o inimigo e acione o interruptor na parede

96 - Corra pela parede da direita rapidamente. Pendurado, vire para o outro lado e pule para alcançar o trapézio, seja rápido. Pule na plataforma

97 - Gire a manivela e use o trapézio para chegar no alto. Muito cuidado com os monstros que irão aparecer, pois eles se auto destroem. Pule no trapézio para descer a plataforma

98 - Pule dessa plataforma para alcançar o outro lado. Suba pelas plataformas pequenas para conseguir cair dentro sala, onde você encontra um baú. Use a escada para chegar no alto novamente

99 - Do trapézio, pule na parede que fica girando. E dela pule na plataforma, acione a manivela

100 - Pule no trapézio e do trapézio para a parte do relógio que fica girando. Quando ele chegar, ao lado esquerdo com você pendurado, pule para a esquerda no trapézio

101 - Acione o interruptor, corra pela parede, acerte o monstro com a espada e pule na plataforma que fica se movimentando

102 - Use a parede para pular no trapézio e fazer subir a plataforma

103 - Use o Eye of the Storm para pular para o outro lado sem ser atingido

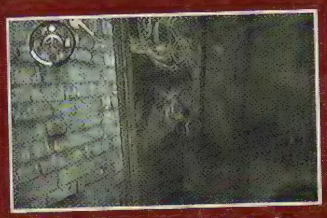
104 - Em cima da pedra, corra pela parede para conseguir escapar dos pilares com lâminas

Detonado

Prince Of Persia: Warrior Within

105 - Acione o interruptor na parede e seja rápido para subir em cima da pedra e pegar a corda

106 - Nessa ponte, siga pelo lado esquerdo para pegar um baú

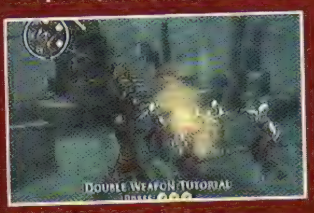


107 - Volte e siga pelo lado direito. Nesse ponto usa a corrida no momento certo para não ser atingido

108 - Use a corrida nessa parede e no final pule no pilar a direita

109 - Desse pilar, pule na plataforma e acione a manivela. Corra pela parede a esquerda para se segurar na plataforma que sobe e desce

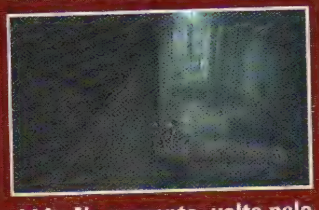
110 - Corra pela parede do lado direito e no final pule na parede e use-a de pulo em pulo para chegar no alto



111 - No alto do lado esquerdo, você encontra um caminho que chega num baú

112 - Dentro da sala você enfrentará o monstro novamente, repita a operação do anterior. Siga pela porta a direita

113 - Acione o trapézio e entre na porta que se abriu. Percorra o caminho desviando dos obstáculos, suba em cima das pedras e corra para desviar dos pilares com lâminas, até chegar ao portal. Entre no portal e ganha mais uma bolinha amarela para usar suas habilidades



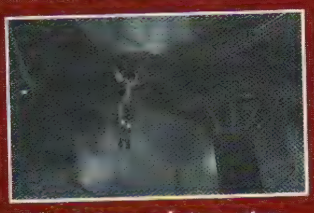
114 - No presente, volte pelo caminho que veio

115 - Desça pelas cortinas e siga para a sala, onde enfrentou o monstro gigante

116 - Nessa sala mate os inimigos. Depois, atraía os inimigos que se explodem para perto da porta, para com isso destruí-la e liberar a passagem. Caso queira, do lado esquerdo, você poderá recuperar sua energia

117 - Pule nessa plataforma. Mate o inimigo e desça por esse ponto

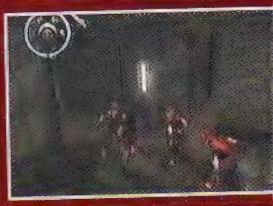
118 - Pule desse ponto passando pelo meio da cachoeira para alcançar o outro lado



119 - Acione o interruptor. Mate os inimigos, suba pela escada e quando abrir um buraco na parte do alto, pule

120 - Use as plataformas nas paredes e no pilar para chegar no alto da fase

121 - Acione o interruptor parede, pule na plataforma no pilar e dele, pule para pela porta do outro lado



122 - Use o pilar para ace vários inimigos de uma ve Depois, atraía os inimigos se explodem para perto d parede, para com isso des la e liberar a passagem

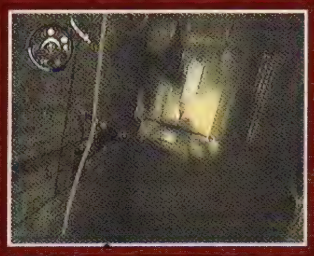
123 - Utilize a parede para chegar no alto. Mate os inimigos e suba pela pare nessa plataforma, pule no pedregulho no centro e p plataforma na parede em

124 - Utilize a corrida d vezes na parede e suba escadas

125 - Desça por esse p ponto, vire-se pendurad pule na plataforma, des pelas escadas

126 - Espere o ponteir sumir e pule no pedaç pau. Siga correndo pe parede, use a corda e pule para a esquerda

127 - Suba por essa parede e se pendure na parede, siga para a esquerda e pule para o outro lado



128 - Ao entrar na porta, você terá que fugir do monstro. Corra pelas paredes use as cordas, acione o interruptor e pule de parede em parede até chegar no alto. Mate os inimigos, pule para chegar ao outro lado e corra do monstro novamente até chegar ao portal

129 - Entre no portal para ir para o Passado e ganhar mais uma habilidade, volte pelo caminho

130 - Nesse ponto, deixe Prince pendurado e pule caindo utilizando a parede

131 - Ao chegar à sala principal, o monstro estará atirando inimigos que se destroem. Fique perto dessa porta para os inimigos destruírem quando explodirem

132 - Entre na sala que abriu. Suba na parede e acione a plataforma

133 - Seja rápido e use a parede para conseguir alcançar a plataforma a tempo

134 - Suba pelas escadas e pule no pedregulho que se dividiu. Pendurado, siga para a esquerda e pule na plataforma na parede. Corra pelas paredes duas vezes para a esquerda e suba pelas escadas

135 - Gire a manivela para acionar uma parte da máquina

136 - Espere as portas de metais descerem e siga correndo pela parede. Depois, desça pelas plataformas que ficam girando e use os trapézios

137 - Após usar os trapézios, você chegará no outro pedregulho, repita a mesma operação para subir do anterior, só que do lado contrário

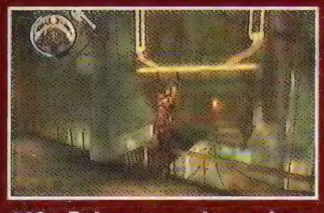
138 - Gire a manivela para acionar a segunda parte da máquina

139 - Corra pelo lado direito, usando as portas de metais. E acione a manivela para funcionar a última parte da máquina

140 - Corra pela parede e entre nesse vitral. Você achará um baú, desça pelas escadas

141 - Hora de enfrentar o monstro, caso queira poderá recuperar sua energia na sala ao lado. Use o rolamento para não ser atingido e use a espada em seu calcanhar para ele se ajoelhar, suba em suas costas e acerte sua cabeça

142 - Depois de matar, pule na parede e use os trapézios para chegar no alto. Suba as escadas



143 - Pule na parede e acione o trapézio para liberar a plataforma

144 - Gire a manivela para acionar a primeira parte da torre e siga pela porta ao lado do trapézio

145 - Volte até a sala principal com a manivela no centro. Lá a mulher de vermelho dará a você uma nova espada

146 - Gire a manivela no centro, uma porta aparecerá na parte de baixo da tela. Desça por essa plataforma, usando o pulo caindo bem devagar

147 - Corra na parede do lado esquerdo e pule para a direita até chegar no alto

148 - Nesse ponto, corra do lado esquerdo e deixe cair até seu personagem se pendurar, pule para o outro lado e entre na porta

149 - Siga o caminho de lâminas e pilares com pontas. No final, você ganhará um aumento em seu Life. Volte à sala com a manivela no centro

Detonado

Prince Of Persia: Warrior Within

150 - Volte ao jardim e entre no portal, No Presente, volte a sala principal do jardim com a estátua no meio. Suba em cima dessa pedra e pule para alcançar, o caminho de madeira no alto da tela

151 - Siga um longo caminho por galhos de árvores e pedaços de pau até chegar a esse ponto

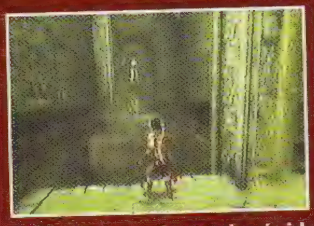
152 - Mate os inimigos e desça se pendurando pelo penhasco. Nesse ponto, pule para o outro lado

153 - Nesse ponto, use a corrida do lado esquerdo e pule no final para o lado direito

154 - Após enfrentar uma série de inimigos, comece a subida por essa pedra. Pule na plataforma no alto e depois pule no pilar

155 - Utilize o pilar para acabar com os inimigos com mais facilidade

156 - Suba na parede e, desse ponto, pule no pilar



157 - Use o pulo e seja rápido nas pedras para conseguir chegar ao outro lado

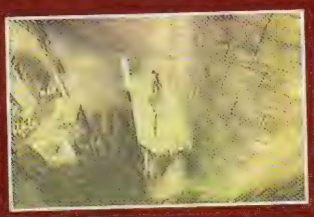
158 - Use o pulo nas pedras, corra na parede, utilize a corda e pule no pilar

159 - Corra nessa parede, caia na plataforma e depois pule no pilar

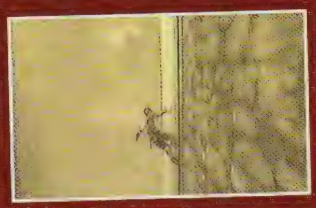
160 - Use os pilares para chegar nesse ponto e pegar dentro da sala um baú. Volte pelos pilares

161 - Desse pilar, pule para a direita para alcançar o trapézio

162 - Nessa parte você terá que correr do monstro novamente. Corra pela parede, desça pelas escadas, pule nos trapézios e caia na plataforma



163 - Corra pelas paredes duas vezes para não cair no buraco. E nesse ponto corra para alcançar a escada, desça por ela. Corra pela parede da direita para cair na entrada da porta



164 - Siga o caminho rapidamente, corra novamente para pegar a corda. Desça pelas escadas e siga rapidamente até encontrar o portal

165 - Acione os interruptores.

Entre no portal para ganh
mais uma bolinha amarel
para suas habilidades e v
pelo caminho que veio

166, 167 - Acione o interruptor na parede, p
o baú, corra pela parede
usando a corda e suba e
cima dessa pedra para
conseguir pular usando
parede o trapézio no alt

168 - Corra na parede de
ponto para alcançar o tr

169 - Nesse ponto, voc
encontra um baú esco

170 - Gire a manivela
centro da tela para fa
girar a estátua da esq
nessa posição e você
conseguir subir

171 - Da estátua, pul
pilar e depois se pen
parede. Corra pela pa
use a corda e chegue
segunda manivela

172 - Gire a manivela para a estátua a frente ficar com a ponta maior virada para a direita. Assim, você consegue alcançar dando um pulo

173 - Na terceira manivela deixe as estátuas como na foto para você dar seqüência. Corra pela parede, use a corda e pule para se pendurar na parede, vire para o outro lado

174 - Da parede, pule no pilar e pule na estátua. Pule na plataforma, pegue o baú no alto e role para dentro da sala

175 - Acione a manivela para fazer a água fluir e acionar a segunda torre. Volte pelo caminho

176 - Volte a sala central com a manivela no meio, onde um filminho irá começar

177 - Vá para a sala do altar, onde você verá um filminho e depois entre na porta que abriu para enfrentar Kaileena

178 - Para matar Kaileena defenda seus ataques e quando ela parar de se movimentar, desfira seus ataques, pule por cima de cabeça e desfira mais um ataque. Quando ela se transformar em dois, utilize o ataque passando por cima da cabeça deles para acertá-los. Nas laterais da tela, você poderá encontrar itens para encher suas bolinhas amarelas

179 - Você retornará o jogo e terá que fugir do monstro. Corra pela parede para fugir dos obstáculos e utilize a corda para chegar ao outro lado

180 - Após mais um filminho, o monstro aparecer novamente. Seja rápido, nos trapézios e nas corridas pelas paredes

181 - Depois de passar pela cachoeira, pule da plataforma para a direita. Puxe o primeiro túmulo para fazê-lo descer

182 - Pegue o baú na sala principal e siga pelo caminho onde terá que fugir do monstro novamente. No meio do caminho terá uma bifurcação, escolha qualquer uma das duas. Puxe o segundo túmulo para fazê-lo descer

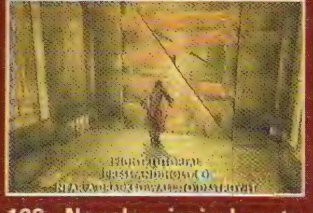
183 - Siga o caminho novamente e pegue na bifurcação o outro caminho que não fez para puxar o terceiro túmulo

184 - Suba pelas plataformas laterais para chegar no alto do túmulo central. No alto, pule do túmulo no trapézio. O monstro aparecerá novamente

185 - Utilize o caminho dos pedaços de pau. Algumas de mulheres irão aparecer. No final, pule e desça pela cortina e pule novamente para cair pela outra cortina

186 - O monstro aparecerá novamente corra até chegar no portal. Entre para ganhar uma nova habilidade e volte pelo caminho que veio

187 - Você enfrentará uma seqüência de lâminas, pilares com pontas. Ao chegar na sala central você recuperará sua espada



188 - Na sala principal, mate os inimigos e siga pela outra porta aberta. Utilize o poder de sua nova espada para destruir a parede e liberar a passagem

189 - Gire a manivela para aparecem os inimigos, use o pilar no centro para matá-los rapidamente. Pegue o baú em uma das salas, empurre a caixa em cima do interruptor e siga pela porta que abriu descendo as escadas

190 - Após uma seqüência de lâminas, destrua a parede com a espada

191 - Ao chegar numa sala grande, gire a manivela para levantar as duas portas e aparecer alguns inimigos. Mate-os e acione o interruptor em uma das salas, siga rapidamente para a porta que abriu e vai fechar rapidamente, Use o Eye of the Storm

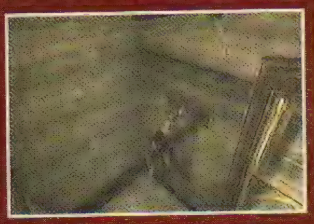
192 - Gire a manivela para descer os portões. Use o pulo de parede em parede para chegar no alto. O monstro gigante aparecerá de novo

193 - Depois de matar, siga pela porta que abriu. Suba as escadas e pegue o baú no alto e acione o interruptor na parede

Prince Of Persia: Warrior Within

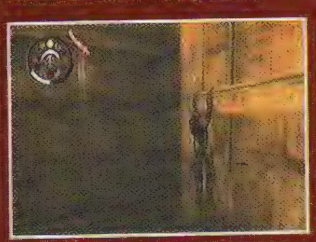
194 - Destrua a parede, acione o interruptor e siga pela porta que abriu

195 - Utilize a parede para alcançar o caminho dos pedaços de pau no alto



196 - Continue subindo pela parede e pelos pedaços de pau até chegar a biblioteca

197 - Aqui você enfrentará um batalhão de inimigos. Use a primeira manivela para fechar as paredes e você ir matando eles aos poucos



198 - Após matar todos inimigos dessa parte, acione a segunda manivela. Entre na sala, acione o interruptor, use o Eye of the Storm e siga para a porta no meio da biblioteca que se abriu

199 - Na parte alta da biblioteca, mate os inimigos e nessa sala. Puxe as duas estantes de livros para conseguir, usá-las e com isso subir mais no alto. Use os trapézios

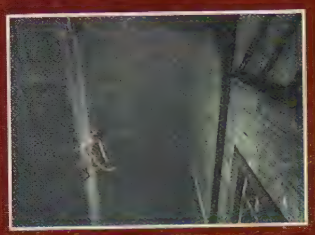
200 - Desse ponto, pule para a direita para usar os trapézios

201 - Entre dentro da sala para pegar um baú. Depois pule da parede para conseguir alcançar esse ponto

202 - Siga pelo caminho. Você voltará a fase do relógio

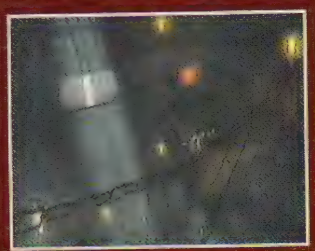
203 - Vá para o altar, onde uma passagem vai abrir, siga por ela

204 - Quebre o vitral com sua espada para liberar a passagem. Entre no portal e ganhe mais uma bolinha amarela para suas habilidades. Volte pelo caminho que veio



205 - Acione o interruptor, corra pela parede e pule no pilar. Suba no alto e use a parede com o pulo para chegar no alto

206 - Acione o interruptor, use o Eye of the Storm. Pule de volta rapidamente para usar a plataforma que surgirá



207 - Acione novamente mais dois interruptores para aparecem mais plataformas, seja rápido. Depois corra pela parede e caia pela cortina

208 - Atraia os inimigos para perto da parede para destruírem e revelar uma passagem, siga por ela

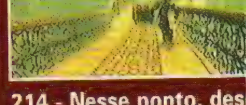
209 - Depois de colocar a máscara, você se transfor num monstro. Siga pelo caminho dos trapézios. A sob os efeitos da máscara energia vai diminuindo ac poucos e suas bolinhas amarelas se carregam automaticamente . Seja r

210 - Após passar por vá lâminas e pilares com po você chegará no portal. Entre no portal para gan nova habilidade e volte p caminho que entrou

211 - Para matar esse ch acerte seu corpo com a espada. Quando atacar v com a rabada ou soco, r pelo chão. Nos ataques aéreos, quando estiver b próximo role para desvi

212 - Após matar o chef siga subindo por essa p

213 - Para passar por ess pule desse ponto de cost



214 - Nesse ponto, des para pegar esse baú

215 - Volte à sala com a manivela no centro, onde um filminho irá começar

216 - Para achar um caminho ao trono, siga pelo jardim por essa escada

217 - Siga por esse caminho, desça as escadas e entre no portal

218 - O monstro aparecerá e você cairá numa outra sala

219 - Siga o caminho pelas cortinas, cordas e plataformas até chegar nesse ponto. Suba em cima da pedra e entre na passagem

220 - Suba pelas plataformas na parede e siga até encontrar o portal. Entre no portal e volte pelo caminho que entrou

221 - Siga descendo pelos trapézios. Acione o interruptor para liberar a passagem e aparecer um filminho

222 - Corra pela parede. E role para dentro do buraco

223 - Atraia os inimigos para destruírem a parede. Siga pela passagem que abriu

224 - Desça pela cortina, pule no trapézio, caia por ele e pule nos pilares para alcançar a plataforma

225 - Mate os inimigos e use a parede para conseguir alcançar o galho no alto

226 - Pule da cortina nos trapézios e utilize a parede para chegar no alto. Pegue um baú na plataforma

227 - Desça pela cortina e pule nos trapézios para alcançar os pilares

228 - Seja rápido, pois as plataformas estarão caindo

229 - Corra pela parede, acerte a mulher e pegue um baú

230 - Destrua a parede com a espada

231 - Após passar por uma seqüência de lâminas. Um filminho começará e pegue um baú nesse ponto

232 - Na parte baixa da fábrica, aqui, você encontra um baú. Suba pelas escadas

233 - No alto da fábrica, gire as 4 manivelas até formar com os canos um quadrado e com isso fazer funcionar a máquina. Suba na porta pelos escombros que se formou

234 - Suba pelas plataformas. Gire a manivela e use a parede para alcançar esses caminhos de madeira e saltar os pilares com pontas

235 - Siga subindo pelos caminhos de madeira até chegar novamente à biblioteca. Para passar, repita a mesma operação que realizou da primeira vez que chegou aqui

236 - Nesse ponto, o monstro aparecerá. Suba pelas plataformas do lado esquerdo e pegue o caminho pelas madeiras por cima dele

237 - O monstro correrá atrás de você. Siga correndo pelas paredes e usando os trapézios até ele cair no abismo

238 - Use o pulo entre essas paredes para chegar no alto da tela

239 - Corra pela parede e pule nos pilares para chegar ao interruptor

240 - Para chegar à porta rapidamente, pule no pilar e em seguida pule no caminho de pedra para chegar a porta a tempo

Detonado

Prince Of Persia: Warrior Within

241 - Acione o interruptor no chão. Destrua com a espada a parede para pegar uma arma especial

242 - Siga pelo caminho

passando pelos obstáculos. O monstro gigante aparecerá e jogar você longe

243 - Desça pela cortina e siga o caminho da esquerda

244 - Use o Eye of the Storm nesse ponto para passar pelo rolamento da máquina

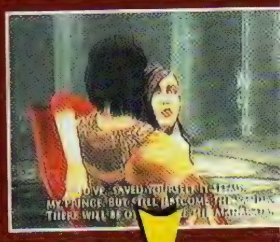
245 - Volte à sala onde possui uma manivela no centro para começar um filminho

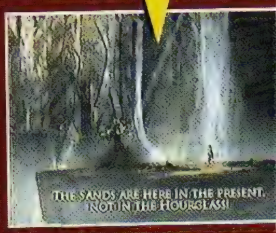
246 - Siga para o altar

247 - O último mestre do jogo é Kaileena. Acerte-a com usa espada e quando ela te atacar, role para um dos lados e desfira golpes novamente.

Quando ela usar o poder de Slowdown, fique rolando pelo chão para desviar

248 - No meio da batalha Kaileena se transforma em vários furacões, role para desviar e pegue as bolinhas amarelas para usar seus poderes





249, 250 - Após matar Kaileena uma coisa é certa batalha ainda não acabou.

J&C Games

Venda de videogames, acessórios, jogos, destravamentos e manutenção.

PlayStation 2

GameBoy Advance

GameBoy SP.

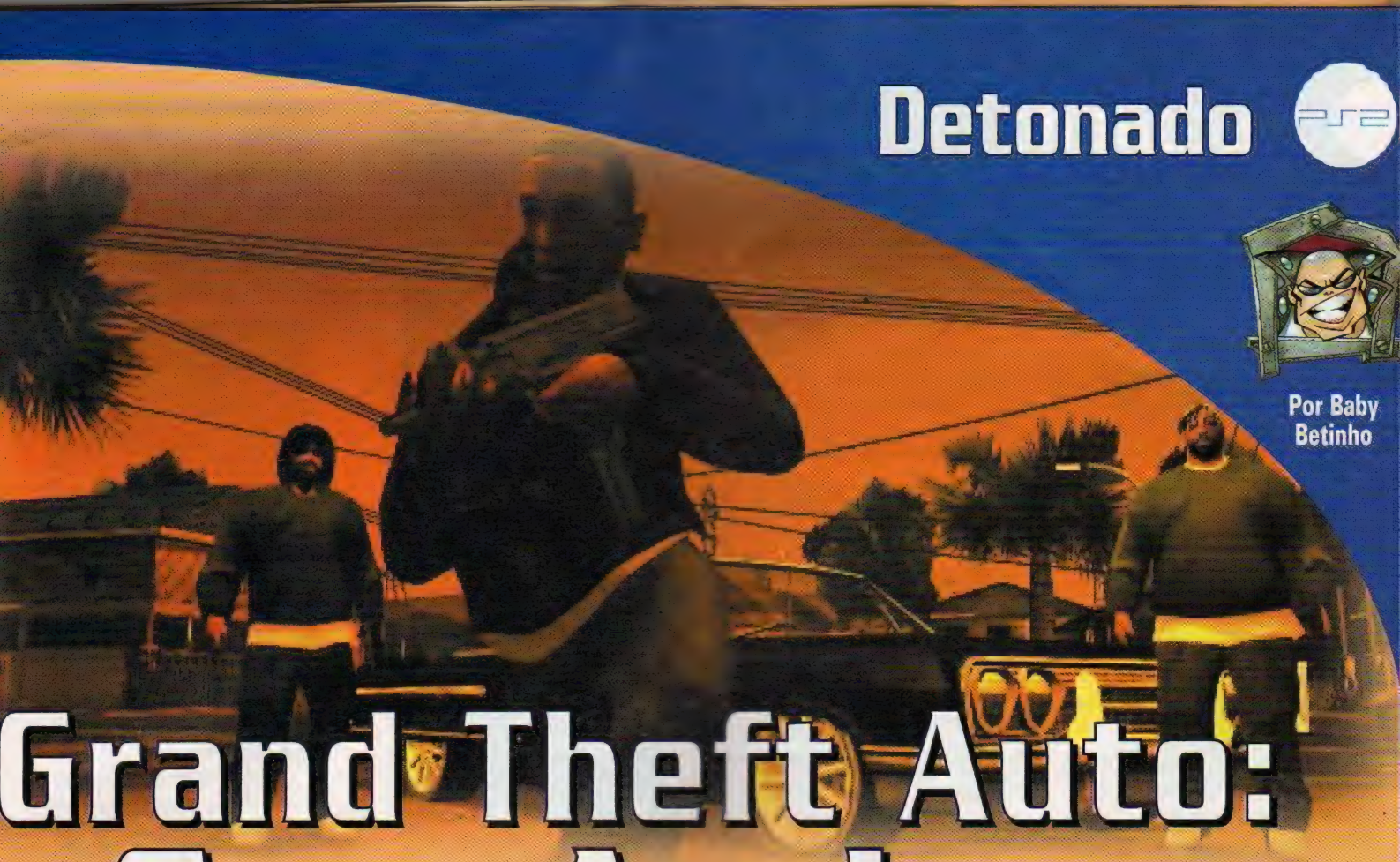
XBox

GameCub

Despachamos para todo o Brasil. (Sedex á cobrar)
Parcelamos em 5 vezes. Para outros estados somente em depósito bancário.

Tel./Fax: (011) 6605-5081

Rua Siqueira Bueno, 2181 - cj. 4 - Mo
www.jcgames.com.br
contato@jcgames.com.br



Por Baby Betinho

Grand Theft Auto: San Andreas

Grand Theft Auto: San Andreas

ockstar
ção
jogadores

9.4

Controle 9.5

Os comandos em si estão bem configurados, mas o que atrapalha é a câmera, que é lenta ao acompanhar o personagem.

Diversão 9.5

As missões são bem variadas, incluindo perseguição, combate, roubo e até objetivos musicais. A variedade é veículos é grande.

Gráfico 9.0

A resolução não está muito alta, mas o desenho da cidade é bem variado e populado com muitos carros e pessoas. Cada prédio é diferente do outro.

Som 9.0

Como não poderia deixar de ser, a trilha principal é do tipo gansgsta, aqueles hip hop mais nervosos. Muitas rádios disponíveis.

enário enorme. ***Por Lord Mathias***

Se fosse pedir algo, queria a mamata de poder ir para a casa dos camaradas, onde estão as missões, num apertar de botão.

Como dissemos anterioemente, **Grand Theft Auto (GTA)** foi um dos games precursores baseado em brigas de gangue e crimes em geral. E **San Andreas** consegue ser maior e melhor que seus antecessores, o **GTA III** e **Vice City**. O nome San Andreas é um estado fictício, uma ilha que contém três cidades: Los Santos, San Fierro e Las Venturas. Esses lugares são baseados nas matrópoles americanas Los Angeles, San Francisco e Las Vegas. Grandiosidade é a palavra de ordem em **GTA: San Andreas**. Cenários, quantidade de missões, minigames etc, são de perder de vista. O enredo começa com o personagem principal Carl Johnson, o CJ, voltando para sua cidade natal, Los Santos, e descobre que sua mãe fora assassinada e sua gangue, Grove Street Families, está um trapo. A primeira coisa a fazer é recolocar seu nome e de sua gangue no mapa, enfrentando outros grupos rivais. Mas isso é só começo da trajetória de CJ, que vai se tornar realmente poderoso. Os veículos, como se sabe, são o ponto principal de **GTA**. Desta vez há desde bicicletas até aviões, passando por barcos, trens e helicópteros. O sistema de desenvolvimento do personagem não fica a dever para nenhum RPG de tão complexo que é. Os atributos principais são: respeito (Respect; é a sua influência na gangue), força (Muscles; poder de ataque), resistência (Stamina;influi na corrida, bicicleta e natação), gordura (Fat; melhor não ter) e apelo sexual (Sex Appeal;, sua "presença" perante as mulheres). Os atributos físicos podem ser conquistados na academia. É necessário comer para não desgastar a resistência, mas maneire para não acumular gordura. O respeito é conquistado ao realizar missões. O apelo sexual depende de seu cabelo e roupas, além de seu sucesso. CJ possui estatísticas de experiência para cada tipo de arma e veículo. As missões vão do simples até as mais desafiadoras, mas nunca fácil demais ou totalmente impossível. Além das missões obrigatórias, há um infinidade de missões livres, que vão desde assaltar casas ou sair com uma garota. Cada minigame, por menor que seja, foi feito com qualidade. Não perca tempo, **San Andreas** figura como um dos maiores lançamentos de 2004. e eu fiz o jogo iinteirinho para você acompanhar da melhor maneira possível. Pois é, agora é com você!

Detonado Grand Theft Auto: San Andreas

Para Completar o jogo em 100%

Você precisa:

- Todas as 100 missões da história e fora da história
- Completar as missões opcionais espalhadas pelo jogo
- Terminar todas as corridas de rua em primeiro lugar
- Conseguir no mínimo bronze em todas as quatro escolas (carro, moto, barco e avião)
- Completar todos os 4 desafios de tiro no Ammunation
- Completar os quatro eventos em Estádios
- Todas as missões com veículos especiais com opção de missões (ambulância, carros da swat, bombeiro, etc.)
- Comprar todas os locais que estão à venda
- Refazer todos as pichações, tirar todas as fotografias e coletar todas as ostras e ferraduras.

100 pichações em Los Santos
50 fotografias em San Fierro
50 ferraduras em Las Venturas
50 ostras pelas águas de San Andreas.

Missões Fora da História

CESAR VIALPANDO
Complete as missões "Back to School" e "Yay Ka-Boom" Boom para desbloquear essas missões. Compre carros Wang para começar essas missões na garagem em San Fierro

BACK TO SCHOOL
Complete a missão "Descontruction" para desbloquear essas missões em Doherty

BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S
Você precisa ter o cartão de Millie e ter terminado a missão Saint Mark's Bistro para realizar essa missão no Caligula's Casino em Las Venturas

ZERO RC
Complete a missão "Wear Flowers in Your Hair" e compre sua loja em San Fierro por $30,000

Você não precisa fazer:

- Dominar todos os territórios
- Conquistar todas as garotas
- Ter todas as habilidades no máximo
- Nada que envolva o modo multiplayer
- Missões de Big Smoke para roubar carregadores
- Recordes nos jogos Arcade
- Completar as corridas de Triathlon
- Realizar Unique Jumps
- Coletar todas as flores

Missões Opcionais

Firefighter
Home Invasion
Paramedic
Pimpin'
Taxi Driver
Vigilante
Lowrider Challenge
Los Santos Courier
BMX Challenge
Los Santos Arena (8-track)
Chiliad Challenge
Scotch Bonnet Yellow Route
Birdseye Winder Yellow Route
San Fierro Arena
San Fierro Courier
NRG Challenge
Valet Parking
Boating School
Freight Train
Trucking
Ammunation Challenge
Import/Export Crane
Bike School
Las Venturas Arena (Dirt Track)
Las Venturas Arena (Kickstart)
Las Venturas Courier
Quarry Missions
Race Tournaments
Los Santos Circuit
San Fierro Circuit
Las Venturas Circuit
Las Venturas Airport
Checkpoints

Parte 1 Los Santos

1 - Pegue a bike e pedale até o local indicado no mapa. Desça e pare na marca vermelha

Sean "Sweet" Johnson 1

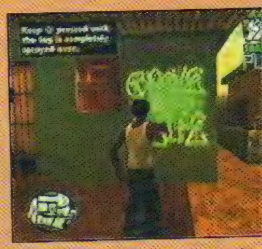
Big Smoke

2 - Pegue a bike e siga seus amigos, sem morrer e sem perdê-los de vista. No final, pare na marca vermelha

Ryder

3 - Entre no carro, dirija até a barbearia e gaste pelo menos $50. Saia, entre n pizzaria e compre uma p Dirija de volta para o loc indicado no mapa

Tagging Up Turf



4 - Pegue o carro e dirija para os locais indicados mapa. Use o spray para refazer as pichações, qu pontos verdes no mapa. Depois de refazer todas pichações volte para o e dirija de volta para o indicado no mapa

Cleanning the H

5 - Dirija para o local i e mate o traficante. Pe bastão e volte para o c Dirija para o local indi entre na casa

Garotas

DENISE ROBINSON - Realize a missão "Burning Desire" em Los Santos. Ela fica em casa no horário de 16:00 até 06:00

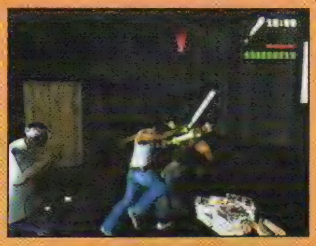
HELENA WANKSTEIN - Blueberry em Red County, praticando tiro no telhado da Ammunation. Você pode encontrá-la no horário de 08:00 até 12:00 e de 14:00 até 02:00

KATIE ZHAN - No Avispa Country Club em San Fierro, praticando T'ai Chi no limite d campo de golfe. Você pode encontrá-la no horário de 12:0 até 00:00

MICHELLE CANNES - No Driving School em San Fierro Você pode encontrá-la no horário de 00:01 até 12:00

BARBARA SCHTERNVART - E El Quebrados, no estacionamento do Xerife. V pode encontrá-la no horário 16:00 até 06:00

MILLIE PERKINS - Realize a missão "Key to her Heart" em Las Venturas. Você pode encontrá-la no horário de 02 até 10:00 e de14:00 até 18:



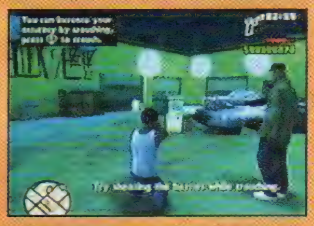
6 - Mate todos os traficantes, saia da casa e entre no carro. Dirija de volta para o local indicado

Drive Thru

7 - Entre no carro e dirija até o Drive Thru. Após a cena persiga de perto o carro inimigo para seus amigos atirarem. Depois que o carro explodir, desça e mate os inimigos. Pegue as armas, dirija de volta para o local indicado e depois siga para o outro local indicado no mapa

8 - Agora você já pode frequentar o GYM, que é uma acadêmia para treinar e aumentar suas habilidades

Ninesand AKs



9 - Entre no carro, dirija para o local indicado e faça o treinamento de tiros. Ao terminar entre no carro e dirija até o BINCO, local indicado no mapa

10 - BINCO é uma loja. Compre algumas roupas e saia da loja

Drive-By

11 - Entre no carro e dirija em direção aos pontinhos vermelhos no mapa, que são inimigos. Mate todos e a polícia virá atrás de você. Dirija até o Pay-and-Spray

12 - Pay-and-Spray é uma garagem na qual você pode arrumar seu carro ou pintá-lo para despistar a polícia. Pinte o carro e dirija de volta para o local indicado

Sweet Girl

13 - Entre no carro e dirija para o local onde Sweet está. Desça do carro e mate os inimigos. Pare na marca vermelha e dirija de volta para o local indicado

Cesar Vialpando

14 - Entre no carro e dirija até a garagem indicada no mapa. Pegue o outro carro e entre na garagem

15 - Na garagem, faça upgrades em seu carro e saia. Dirija até o local indicado no mapa

16 - Para vencer essa competição, aperte os comandos no momento em que eles passarem pelo pequeno círculo na parte de baixo da tela

Lance "RYDER" Wilson

Home Invasion

17 - Dirija o caminhão até o local indicado e pare na marca vermelha. Entre na casa e ande o mais devagar possível para não fazer barulho

18 - Pegue as caixas de munição e leve-as para o caminhão. Depois de pegar todas as caixas, dirija o caminhão para o local indicado no mapa

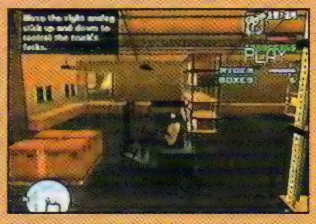
Catalyst

19 - Entre no carro e dirija até onde está o trem. Mate todos os inimigos e pare na marca vermelha para entrar no trem

20 - Jogue as caixas para Ryder dentro do carro antes que o tempo acabe. Dirija até o Pay-and-Spray para despistar a polícia. Dirija de volta para o local indicado no mapa

Robbing Uncle Sam

21 - Entre no caminhão e dirija para o local indicado. Pule o portão, mate os guardas e atire no painel de segurança para abrir o portão. Atire no outro painel para abrir a porta do galpão. Mate os guardas



22 - Use a empilhadeira para pegar as caixas e coloque-as no caminhão. Quando ouvir tiros, desça da empilhadeira, mate os guardas e volte ao trabalho. Ao terminar com as caixas, entre no caminhão e dirija de volta para o local indicado no mapa

Cesar Vialpando

High Stakes, Low-Rider

23 - Para realizar essa missão você precisa de um carro Low-Rider, que são aqueles carros que pulam. Os modelos dos carros são: Blade, Broadway, Remington, Savanna, Slamvan, Tornado e Voodoo

24 - Siga o carro de Cesar e pare o carro na marca vermelha para iniciar a corrida. Corra passando pelas marcas vermelhas sem pular nenhuma e tome cuidado pra não bater e perder o controle do carro. Vença a corrida

Detonado Grand Theft Auto: San Andreas

Melvin "BIG SMOKE" Harris

OG Loc

25 - Dirija até o local indicado e depois até a casa de Freddy. Suba as escadas e pare na marca vermelha.

26 - Suba na moto e persiga o Freddy sem deixar que ele se afaste muito. No final da perseguição desça da moto e mate todos os inimigos. Leve OG Loc de volta para o local indicado

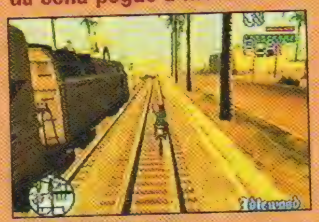
Running Dog

27 - Dirija até o local indicado e depois da cena corra atrás do gangster e mate ele

28 - Se você não conseguir realizar esta missão, vá para o GYM e use a bicicleta ou a esteirapara aumentar sua Stamina. Depois de aumentar bem essa habilidade, tente realizar a missão

Wrong Side of the Tracks

29 - Entre no carro e dirija até o local indicado. Depois da cena pegue a moto



30 - Mantenha velocidade para ficar alinhado com a parte da frente do trem para que Smoke possa matar os gangsters em que estão em cima do trem. Depois de matar todos os gangsters leve Smoke de volta para o local indicado no mapa

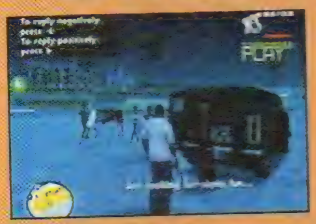
Just Business

31 - Entre no carro e dirija para o local indicado no mapa. Fique abaixado e mate todos os guardas. Pegue suas armas e siga Big Smoke. Mate os outros guardas e pegue suas armas

32 - Na moto, use a mira para atirar nos inimigos que te seguem e evite que a moto seja destruída

Jefferey "OG LOC" Martin

Life's a Beach

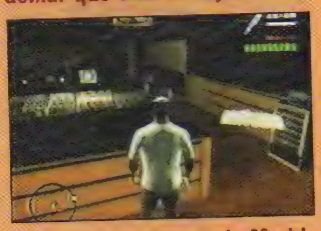


33 - Dirija até a marca vermelha na praia e responda positivamente para o DJ

34 - Para dançar faça o mesmo processo usado na competição de carros Low-Rider. Você precisa de no mínimo 4.000 pontos Ao terminar de dançar, entre na van do DJ e dirija até o local indicado no mapa

Madd Dogg's Rhymes

35 - Dirija até a mansão e entre pela porta na parte de baixo. Não use armas, mate os guardas com a faca, sem deixar que eles te vejam



36 - Pegue as rimas de Madd Dogg e saia da mansão, agora você pode usar armas. Volte para o local indicado no mapa

Management Issues

37 - Siga o carro indicado no mapa. Bata no carro e quando o motorista desce entre no carro e dirija até Pay-and-Spray

38 - Dirija para o local indi com o carro em perfeito es e estacione na marca verm antes das 22:00 h

39 - Siga dirigindo entre dois carros até chegar na praia. Dirija pelo píer em velocidade e antes de ca água pule do carro. Mate outros motoristas para completar a missão

House Party

40 - Dirija até o local da A festa começa às 20:0 Pare na marca vermelha

41 - Depois da festa ma gangsters que tentaren invadir seu bairro e pro Swee, pois se ele morr terá que refazer a miss

Officer Fra Tenpenny

Burning Desir

42 - Dirija até o local indicado no mapa e p coquetéis de molotov até a casa indicada n

43 - Atire coquetéis nas janelas indicadas e depois da cena entre na casa para salvar a garota. Use o extintor para apagar o fogo

44 - Apague o fogo para passar com a garota e encontre a saída. Leve a garota para casa

45 - Agora Denise é sua namorada. Leve-a para sair, beije-a e dê presentes e flores

Gray Imports

46 - Dirija para o local indicado e mate os guardas. Dê um tiro no painel de segurança para abrir a porta do galpão e mate todos os guardas

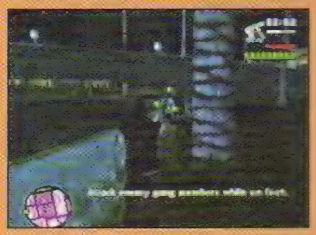
47 - Depois de matar todos que estavam na reunião, pegue uma moto para seguir o carro do fujitivo. Destrua o carro e mate o fugitivo

Sean "SWEET" Johnson 2

Doberman

48 - Pegue o carro e dirija até a AMMUNATION, que é uma loja para comprar armas. Compre um colete a prova de balas e uma metralhadora

49 - Dirija até o bairro indicado no mapa e mate alguns gangsters para provocar uma guerra



50 - Mate todos os gangsters que vierem te matar. Depois de matar todos, o bairro fica sendo da sua gangue. Após a cena corra e mate o último gangster

51 - Agora você pode dominar os outros bairros em Los Santos, basta repetir o mesmo processo dessa missão

52 - Algumas vezes os gangsters tentarão invadir seus bairros. Quando isso acontecer, corra para o bairro que está sendo invadido e mate todos os gangsters invasores

Los Sepulcros

53 - Recrute dois amigos e entre no carro. Dirija até o cemitério indicado no mapa

54 - Não ligue para os gangsters, corra e mate Kane, depois volte e mate os gangsters. Pegue o carro e volte para o local indicado

Reuniting the Families

55 - Entre no carro e dirija até o motel indicado no mapa. Entre no motel

56 - Mate os inimigos e encontre Sweet. Atire nos pilotos dos helicópteros e siga Sweet

57 - No carro use a mira para destruir os carros dos policiais e impedir que seu carro seja destruído

Green Sabre

58 - Dirija até o local indicado e pare na marca vermelha. Entre no carro

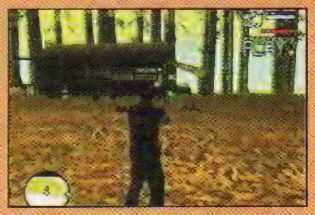
59 - Dirija até o local indicado para salvar Sweet. Chegando lá mate todos os gangsters inimigos

Parte 2
The Badlands

Officer Frank Tenpenny

Badlands

60 - Compre um colete à prova de balas e uma metralhadora. Pegue uma moto e siga caminho pelas montanhas até o local indicado



61 - Mate os guardas em volta da casa e mate o homem que está dentro da casa, se ele fujir pegue uma moto e siga ele para matá-lo

62 - Tire uma foto do corpo e leve-a para o local indicado

Catalina

First Date

63 - Encontre Catalina e ao sair do bar roube um carro ou uma moto. Você deve escolher um dos quatros lugares indicados no mapa para roubar e realizar a missão

Assalto 1 - Tanker Commander

64 - Entre no caminhão e manobre para encaixá-lo na carreta. Use a câmera de cima para ajudar

Detonado Grand Theft Auto: San Andreas

65 - Dirija um pouco e desça para destruir o carro e evitar que ele atrapalhe na missão. Mate o motorista e o passageiro e volte para o caminhão

66 - Dirija para o local indicado e estacione o caminhão na marca vermelha

67 - Agora você pode realizar missões para o dono dos caminhões e ganhar um dinheiro extra, basta voltar para esse lugar e parar na marca vermelha

Assalto 2 - Local Liquе Store

68 - Suba no carrinho e persiga os ladrões até Catalina matá-los. Quando algum morrer, desça e pegue a mala de dinheiro que ele deixar

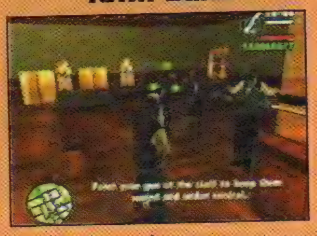
69 - Após recuperar todo o dinheiro, leve Catalina de volta para a casa dela

Assalto 3 - Against All Odds

70 - Entre no banco e depois que o alarme tocar use o explosivo para explodir a porta e depois o cofre

71 - Saia pela porta e dirija até o Pay-and-Spray para despistar a polícia. Leve Catalina de volta para casa

Assalto 4 - Small Town Bank



72 - Entre no banco e mantenha a mira nos reféns, quando eles tocarem o alarme mate todos eles

73 - Depois que Catalina abrir a porta siga ela e mate os guardas. Pegue a moto e siga Catalina

74 - Quando ela for derrubada da moto, pare perto dela e espere ela subir na moto. Leve ela de volta para casa

The Truth 1

Body Harvest

75 - Dirija até a fazenda indicada no mapa e pare na marca vermelha

76 - Mate todos os trabalhadores e roube o trator de colheita. Dirija de volta para o local indicado e estacione o trator na marca vermelha

Cesar Vialpando 1

King in Exile

77 - Apenas assista a cena

Catalina 2

First Base

78 - Após a cena, escolha um dos três lugares restantes para roubar listados na missão "First Date"

Gone Courting

79 - Escolha um dos dois lugares restantes para ro listados na missão "First

Made in Heave

80 - Roube o lugar resta dos locais listados na m "First Date"

Cesar Vialpando

Wu Zi Mu

81 - Vença a corrida se as marcas vermelhas. V pode vencer com um ca mais rápido do que os adversários ou pode pe carro grande e derruba adversários no rio

Farewell, My Lov

82 - A mesma corrida com o percurso inverti Você pode usar as mes táticas para vencer

The Truth

Are you going t Fierro?

83 - Use o lança-cham queimar toda a planta antes da polícia chega precisar de mais lança pegue do lado da casa

84 - Depois de queimar a plantação inteira, verifique os pontos vermelhos no mapa, volte e pare na marca do lado do carro. Pegue o lança-foguetes e derrube o helicóptero da policia

85 - Entre no carro e dirija para a garagem em San Fierro

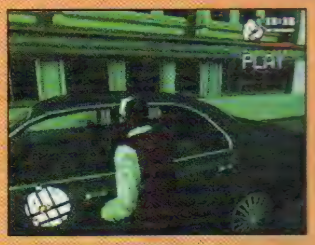
Parte 3
San Fierro
Carl Johnson

Wear Flowers in Your Hair

86 - Dirija para os locais indicados no mapa para localizar os membros da gangue. Buzine para eles entrarem no carro. Terminado o trabalho, volte para a garagem

555 We Tip

87 - Entre no carro e dirija para o local indicado. Pare na marca vermelha e depois siga o carro do Manobrista. Quando ele descer do carro, mate-o e pegue seu uniforme

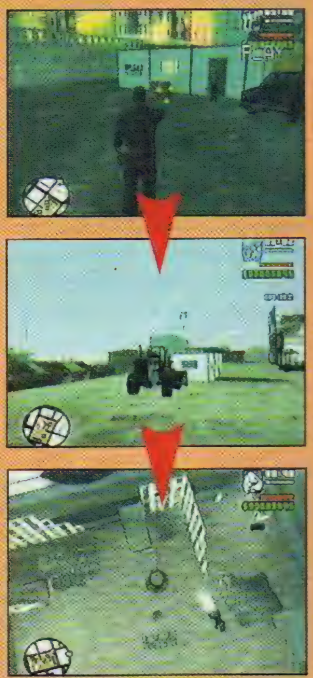


88 - Suba para a frente do hotel e espere o carro de DA, ignore os outros carros. Você tem quatro minutos para levar o carro até a garagem e depois levá-lo de volta para o estacionamento

89 - Pare o carro na marca vermelha no estacionamento e suba para a frente do hotel

90 - O uniforme de Manobrista fica avaliável em seu armário. Você pode realizar missões de manobrista para ganhar dinheiro extra. Vista o uniforme e pare na marca vermelha na frente do hotel

Deconstruction



91, 92, 93 - Dirija até a márca vermelha na construção. Você deve destruir todas as casas dos funcionários. Você pode atirar nos barris ao lado das casas, destruí-las com um trator ou com o guindaste

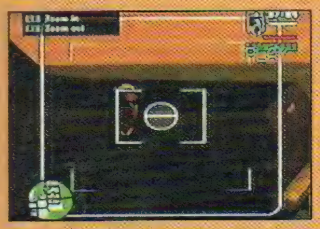
94 - Mate todos os funcionários e derrube o banheiro com o chefe da obra no buraco

95 - Pegue o caminhão de cimento e pare na marca vermelha para derrubar cimento no buraco

Syndicate Missions

Photo Opportunity

96 - Dirija até o carro de Cesar e entre no carro dele. Dirija até o local indicado no mapa. Chegando no local desça do carro, suba no prédio e pare na marca vermelha



97 - Tire fotos dos rostos dos gangsters que estão chegando para a reunião. Depois de tirar as fotos volte para a garagem em San Fierro

Jizzy

98 - Entre no carro e dirija para o local indicado no mapa. Dirija para o outro local e mate o cafetão

99 - Volte para o carro e dirija para o local indicado no mapa e mate os guardas para salvar a garota

100 - Entre no carro e dirija para o lugar indicado no mapa. Persiga os carros e atire neles. Depois que os carros explodirem, mate os motoristas

T-Bone Mendez

101 - Pegue a moto e persiga os motoqueiros. Chegue perto deles e roube seus pacotes antes que eles cheguem ao seus objetivos. Depois de recuperar os pacotes, volte para o local indicado na tela

Mike Toreno

102 - Entre no carro e dirija para os locais indicados no mapa até chegar ao aeroporto

103 - Use a barrinha no canto da tela para localizar a van, se ela estiver enchendo, você está na direção certa. Ao encontrar a van, faça ela parar, mas não a destrua

Detonado Grand Theft Auto: San Andreas

104 - Desça do carro, mate os inimigos e destrua a van. Entre no carro indicado e saia do aeroporto. Passe em um Pay and Spray e dirija para o local indicado

Outrider

105 - Entre no carro e dirija para o local indicado. Pegue a moto e siga os pontos vermelhos na tela. Destrua tudo para abrir caminho para a van

106 - Após destruir todas as barreiras, escolte a van até o seu destino

Snail Trail

107 - Pegue o sniper rifle na construção atrás da garagem e vá para a estação do trem Pegue uma moto e siga o trem

108 - Quando o trem parar, desça e siga o Sanchez de longe, sem ser visto

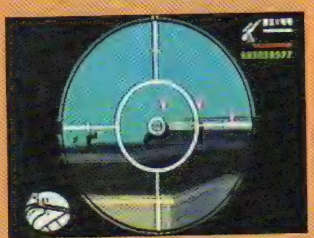
109 - Pegue um carro para segui-lo. Pare com uma boa distãcia depois que ele descer do carro e acerte um tiro com o sniper rifle para matá-lo

Ice Kold Killa

110 - Dirija até a marca vermelha na frente do clube e entre pela abertura no telhado

111 - Mate todos dentro do clube e siga Jizzy. Pegue o carro e persiga o carro dele. Mate-o e pegue seu celular

Pier 69



112 - Encontre Cesar e use o sniper rifle para matar os inimigos

113 - Desça do prédio, siga para o local indicado e mate os inimigos. Mate T-Bone e depois da cena pule no mar

114 - Nade até a lancha e persiga Ryder. Você pode pular para a lancha dele e matá-lo ou pode explodir a lancha dele

Toreno's Last Flight

115 - Dirija até o local indicado, mate os inimigos e pegue o lança-foguetes

116 - Pegue a moto e siga o helicóptero. Use o lança foguetes para destruí-lo

Wu Zi Mu 1

Mountain Cloud Boys

117 - Dirija para o local indicado e leve Woozie para o local indicado

118 - Siga Woozie e mate inimigos. Leve-o de volta o local indicado

Ran Fa Li

119 - Dirija para o estacionamento indicad mapa e pegue o carro

120 - Dirija para fora d estacionamento. Desça carro e mate os motoq Dirija para o local indic no mapa

Lure

121-Entre no carro e d para o local indicado. pelas marcas vermelha fugindo dos motoquei

Amphibious Ass

122 - Para realizar ess missão você deve aum sua capacidadede fica embaixo da água. Par nada bastante embaix água ou pegue alguma

123 - Dirija até o local indicado e nade pelos anéis para chegar ao návio

124 - Suba no navio e mate e coloque a bomba no local indicado. Saia do navio e nada até o local indicado

The Da Nang Thang

125 - Do helicóptero tente matar o maior número de inimigos. Depois que o helicóptero cair, suba no návio

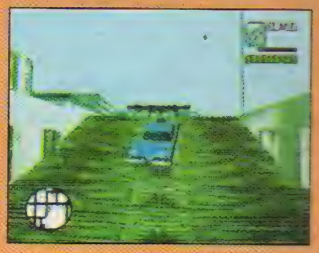
126 - Mate todos os inimigos e atire no cadeado para abrir o container e liberar os reféns

127 - Mate os inimigos e o cara com a espada na cabine do návio. Volte e encontre os reféns

Syndicate Missions 2

Yay Ka-Boom-Boom

128 - Pegue o carro e siga para o lugar indicado. Mate os guardas e estacione o carro no local indicado dentro do laboratório. Ative a bomba



129 - Saia do laboratório, roube o carro dos inimigos e use a rampa para escapar do lugar. Volte para a garagem

Parte 4
The Desert
Mystery Man

Monster

130 - Pegue o caminhão monstro e dirija pelas marcas vermelhas em menos de 6m e 30s

Highjack

131 - Pegue a moto e siga o caminhão indicado no mapa. Dirija alinhado com a cabine para que Cesar possa pular para o caminhão. Use a câmera de lado para facilitar

132 - Desça da moto, entre no caminhão e dirija para a garagem indicada no mapa

Interdiction

133 - Dirija para o local indicado e pegue o lança-foguetes. Suba para a montanha indicada no mapa

134 - Use o lança-foguetes para destruir os helicópteros com seta vermelha e proteja o com seta azul

135 - Entre no carro e siga para o local onde está o pacote que caiu do helicóptero. Pegue o pacote e volte para o local indicado

Aeroporto abandonado emVerdant Meadows

136 - Procure o aeroporto abandonado em Verdant Meadows no mapa e compre-o

Learning to Fly

137 - Conclua as lições de voô com pelo menos bronze. Assista ao vídeo de cada missão e faça igual

Airstrip Missions

N.O.E

138 - Entre no avião e voe em direção ao local indicado na tela. Não voe alto demais para evitar que a barrinha no canto da tela encha

139 - Chegando no local indicado passe pelo círculo vermelho e volte para o aeroporto abandonado. Pouse o avião próximo ao local indicado na pista

Stowaway

140-Suba na moto e alcance a parte de trás do avião entes que ele decole

141 - Mate os inimigos e pegue o paraquedas. Coloque a bomba no avião e pule. Detone a bomba e abra o paraquedas. Volte para o aeroporto abandonado

Black Project

142 - Use o sniper rifle para matar os guardas e destruir algumas luzes. Não destrua mais do que duas

Detonado Grand Theft Auto: San Andreas

Parte 5
Las Venturas
Wu Zi Mu 2

143 - Siga para a marca vermelha e depois procure a entrada de ar. Atire na tampa para poder entrar

144 - Mate todos os guardas e ao chegar ao laboratório, pare na marca vermelha para passar pela porta

145 - Use o óculos de visão térmica e mate os guardas. Desça, pegue o foguete e volte para o aeroporto abandonado

Green Goo

146 - Siga o trem e atire em todas as caixas. Quando encontrar a luz verde em uma das caixas, desça no trem e pegue-a. Volte para o aeroporto abandonado

Entre no Cassino Four Dragons

Fender Ketchup

147 - Entre no carro, dê derrapadas e dirija na contramão para assustar o o cara. Cuidado para não bater o carro e matá-lo. Quando a barrinha no canto da tela encher e sumir, volte para o local indicado no mapa

Explosive Situation

148 - Siga para o local indicado, mate os trabalhadores e roube o caminhão

149 - Passe com o caminhão por cima das caixas e pegue as dinamites

150 - Pegue a moto e siga as marcas vermelhas para fugir

You've Had Your Chips

151 - Siga para o local indicado, mate todos os inimigos e use a mira para saber quais caixas você deve destruir. Volte para o local indicado no mapa

The Truth 3

Don Peyote

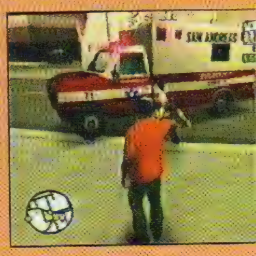
152 - Dirija para o local indicado e pare na marca vermelha. Depois da cena roube um carro de quatro portas e volte para o local indicado para pegar os dois homens

153 - Dirija para o local indicado, mate os inimigos e volte para o carro com os dois homens. Dirija para o local indicado no mapa

Ken Rosenburg

Intensive Care

154 - Dirija para o hospital e siga as ambulâncias. Quando encontrar uma, bata nela. Se o motorista não reagir, não é a certa. Quando você bater em uma e o motorista começar a fugir, persiga esta ambulância



155 - Não destrua a ambulância, apenas bata bastante nela obrigando o motorista a descer. Mate entre na ambulância. Di ambulância para o local indicado

The Meat Busin

156 - Pegue uma moto carro e leve Rosenburg local indicado. Desça e pela porta

157 - Mate todos os in e proteja Rosenburg

158 - Após matar todo inimigos, siga ele para lugar e leve-o de volta local indicado

Freefall

159 - Entre no Cassin Dragons e assista a c "Fish in Barrel". Saia cassino e siga para o Caligula's para realiz missão

160 - Dirija para o aeroporto indicado no mapa, pegue o avião e decole

161 - Persiga o outro avião que está no mapa e passe pelo anel vermelho para entrar no avião

162 - Mate todos inimigos dentro do avião e voe de volta para o aeroporto. Pouse o avião no local indicado na pista

Officer Frank Tempenny 2

Misappropriation

163 - Dirija para o local indicado e mate o fugitivo antes dele entrar no helicópter e pegue a pasta que estava com ele. Volte para o local indicado

High Noon

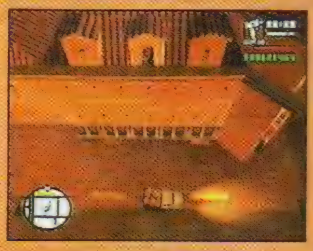
164 - Siga para o local indicado e depois da cena entre no carro e siga o carro Pulaski

165 - Dstrua o carro dele e mate-o quando ele descer do carro

Madd Dogg

Madd Dogg

166 - Dirija para o local indicado e roube a caminhonete. Pare na marca vermelha



167 - Dirija para frente e para trás seguindo os passos de Madd Dogg

168 - Depois que ele pular na caminhonte, leve-o para o local indicado no mapa

Salvatore Leone

Saint Mark's Bistro

169 - Dirija até o aeroporto e pegue o avião. Decole e siga para o local indicado no mapa

170 - Mate todos os inimigos e voe de volta para Las Venturas e pare o avião no local indicado

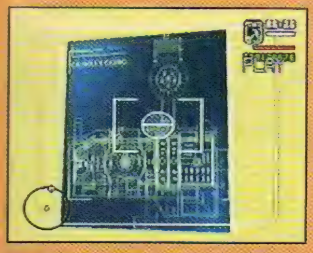
The Heist

Architectural Espionage

171 - Procure os turistas e mate o que está com a câmera fotográfica. Pegue a câmera

172 - Siga para o local indicado no mapa e entre pela porta. Fale com a recepcionista e responda positivamente duas vezes

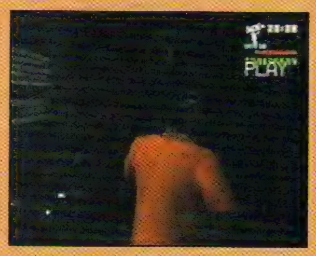
173 - Suba para o último andar e depois da cena desça para o andar debaixo e quebre o ar condicionado



174 - Tire a foto do papel azul na parede. Fuja dos guardas, saia do prédio e volte para olocal indicado no mapa

Key to Her Heart

175 - Siga o carro de Millie sem chegar muito perto para não ser visto

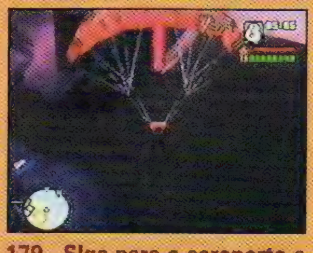


176 - Entre no Sex-Shop e encontre Millie. Quando ela for embora, entre no provador em que ela estava

177 - Siga ela até a casa dela e espere o garoto de programa chegar. Mate-o e pegue suas coisa. Entre na casa. Agora Millie é sua namorada

178 - Agora a roupa de garoto de programa está avaliável em seu armário. Coloque ela sempre que for encontrar Millie para ganhar se cartão de crédito

Dam and Blast



179 - Siga para o aeroporto e pegue o avião. Decole e passe pelo anel vermelho para pular de paraquedas. Depois de cair, siga para a marca vermelha

Detonado Grand Theft Auto: San Andreas

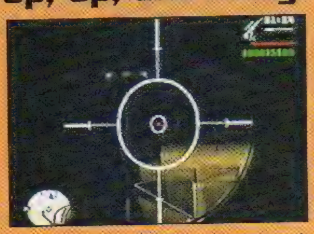
180 - Mate os guardas e entre pela porta

181 - Dentro do galpão, mate todos os guardas e coloque explosivos nos locais indicados. Depois de colocar todos os explosivos, siga para a saída

Cop Wheels

182, 183 - Roube as motos dos policiais indicadas de verde no mapa e leve-as, uma de cada vez para o caminhão que está de azul indicado no mapa. São quatro motos

Up, Up, and Away!



184 - Siga para o local indicado e mate todos os guardas. Use o sniper para ajudar

185 - Siga matando os guardas até chegar ao topo do prédio. Pare na marca vermelha para usar a metralhadora e destrua os helicópteros

186 - Suba as escadas e entre no helicóptero. Voe até a van e use o imã do helicóptero para pegá-la

187 - Voe para o local indicado e deixe a van na primeira marca vermelha, depois pouse o helicóptero na outra marca vermelha

Parte 6
Return To Los Santos

Openning Mission
A Home in the Hills

188 - Caia de paraquedas no telhado da casa e mate os gangsters

189 - Quando os outros homens chegarem, desça e entre pela porta da mansão

190 - Siga pela mansão, vasculhando todos os quartos e matando todos os gangsters

191 - Siga Big Poppa e saia da mansão. Pegue o carro, siga ele e destrua seu carro. Mate Big Poppa

CJ's Mansion

Vertical Bird

192 - Pegue a lancha e entre pela parte de trás do navio

193 - Mate os inimigos e siga para a sala de controle. Volte e pegue um dos aviões

194 - Siga na direção indicada no mapa e destrua os aviões inimigos. Siga para o local indicado no mapa e destrua os navios inimigos

195 - Pare na pista do aeroporto abandonado e depois coloque o avião na marca vermelha

Home Coming

196 - Dirija para o local indicado e pegue Sweet. DIrija para o outro local indicado no mapa

197 - Mate todos os memb de outras gangues no loca Você irá provocar uma gu Vença a guerra e proteja S

198 - Depois da guerra, r todos os contrabandistas espalhados pelo bairro. E são indicados com ponto setas vermelhas

Cut Throat Busine

199 - Pegue o carro e le Madd Dogg para o local indicado

200, 201 - Siga OJ com o aircraft na água e na areia e depois com o Kart nas ruas

Sean "Sweet" Johnson 2

Beat Down on B-Dup

202-Siga para o local indicado e assista a cena. Depois siga para o outro local indicado, proteja Sweet e mate a gangue dos Ballas

203 - Mate todos os inimigos e pare na marca vermelha na frente da casa

Grove 4 Life

204 - Convoque alguns membros de sua gangue e domine os territórios marcados de rosa no mapa. Proteja Sweet e leve ele de volta pra casa depois de dominar os bairros

The Riots

Riot

205 - Entre no carro e leve Sweet de volta para casa

Los Desperados

206 - Roube um carro de quatro portas e convoque alguns membros de sua gangue. Siga para o local indicado no mapa

207 - Mate todos os inimigos e pare na marca vermelha.

208 - Proteja Cesar e mate o resto dos inimigos

End of the Line

209 - Para realizar esta missão, você deve dominar pelo menos 35% de territórios em Los Santos. Quando você tiver essa porcentagem dominada, você irá receber um telefonema e estará pronto para a última missão

210 - Entre no carro e dirija para o local indicado. Para na marca vermelha, desça para a rua de baixo e roube o tanque azul da polícia

211 - Volte para a rua de cima e destrua a parede para entrar. Mate os inimigos e entre pela porta

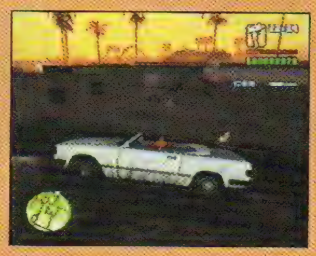
212 - Suba pelas escadas, matando todos os inimigos até chegar na sala de Big Smoke

213 - Smoke irá apagar a luz, por isso deixe a mira sobbre ele e não pare de atirar ou use o óculos de visão térmica para enxergá-lo

214 - Use os óculos para enxergar no escuro, pegue o extintor para apagar o fogo, mate os inimigos e saia do prédio antes que o tempo acabe

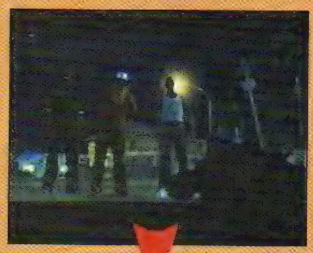
215 - Siga Tempenny no caminhão de bombeiros e evitar bater no caminhão para não matar Sweet

216 - Quando a barrinha com o nome de Sweet aparecer no canto da tela, chegue perto do caminhão para salvá-lo. Continue seguindo Tempenny



217 - Quando Sweet estiver dirigindo, use a mira para atirar no caminhão e nos inimigos e nos policiais que estiverem perseguindo você

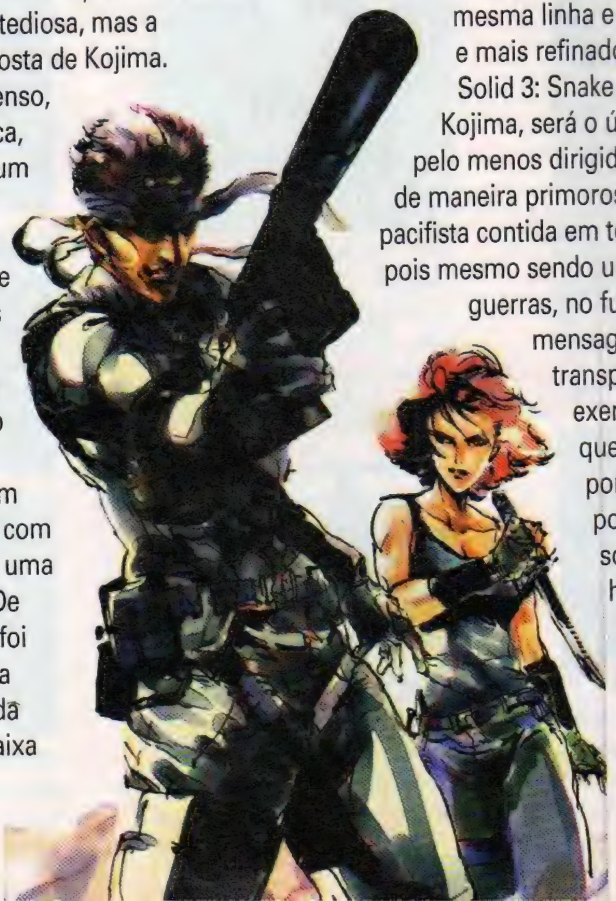
218 - Continue perseguindo Tempenny até ele perder o controle na ponte



219, 220, 221 - Parabéns Gangster, você conseguiu. Agora é só curtir o final.

Metal Gear

A Hideo Kojima é uma celebridade no mundo dos games. Também pudera. Criador de uma das séries de maior sucesso de todos os tempos, o japonês começou a trabalhar na Konami em 1986, quando participou do time de produção de Penguin Adventure, um lendário jogo para computador MSX. Logo depois, ficou encarregado de uma nova série de ação, também para o MSX. A princípio, o jogo de tema militar seria um simples jogo de tiro. Mas impossibilidades técnicas fez com que Kojima mudasse o enfoque de Metal Gear. Em vez de apostar em tiroteio puro e simples, teve a idéia de um jogo de espionagem, cujo objetivo era infiltrar na base inimiga sem ser visto. A primeira vista, parecia uma proposta tediosa, mas a Konami comprou a aposta de Kojima. Aliado a um enredo denso, uma novidade na época, Metal Gear se tornou um discreto sucesso, tendo versões para NES, PC e Commodore 64. Duas continuações foram lançadas. Snake's Revenge para NES dá uma noção do que poderia ter sido Metal Gear se fosse um jogo de ação comum, com tiroteio sem sentido e uma história não tão rica. De fato, essa versão não foi feita por Kojima e para muitos não faz parte da série, também pela baixa qualidade. Já Metal Gear 2: Solid Snake, que só foi lançado no Japão, é um legítimo sucessor da série, com os mesmo elementos que fizeram a fama do antecessor. Esses dois jogos foram lançados para celular no Japão este ano. Mas até esse momento, o sucesso da série se confinava entre os usuários de MSX2 e, portanto não atingia as grandes audiências. A história mudou em 1998, com o lançamento de Metal Gear Solid para PlayStation, catapultando Hideo Kojima ao status de celebridade. Com trabalho de câmera e trilha sonora que parecem ter saído de grandes produções de Hollywood, o estilo virou referência para vários títulos que vieram depois. As produções seguintes seguiram a mesma linha e foi ficando mais e mais refinado. Metal Gear Solid 3: Snake Eater, segundo Kojima, será o último da série, pelo menos dirigido por ele. Fecha, de maneira primorosa, a mensagem pacifista contida em toda série. Sim, pois mesmo sendo um jogo sobre guerras, no fundo, a mensagem é de paz. Isso transparece, por exemplo, no prêmio que o jogador recebe por matar o menos possível. Faz pensar sobre o que a humanidade pode aprender com os acontecimentos do passado. Para Kojima, videogame não é apenas diversão.



1987
Metal Gear - MSX2, NES

1990
Metal Gear - PC, Commodore 64
Snake's Revenge - NES
Metal Gear 2: Solid Snake - MSX

1998
Metal Gear Solid - PlayStation

1999
Metal Gear Solid Integral - PlayStation
Metal Gear Solid: VR Missions - PlayStation

2000
Metal Gear Solid: Ghost Babel - Game Boy Color

2001
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty - PlayStation 2

2002
Metal Gear Solid 2: Substance - PlayStation 2, Xbox, PC
The Document of Metal Gear Solid 2 - PlayStation 2

2004
Metal Gear Solid: The Twin Snakes - GameCube
Metal Gear Solid 3: Snake Eat - PlayStation 2
Metal Gear Acid - PSP

EDITORA OPTION
SUPER GAMEPOWER

ANO 11 - Nº 118

REDAÇÃO
Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

Arte
Editora Option Studio

Assistente Editorial
• Akira Suzuki

Assistente
Talita Teixeira

Colaboradores
Danilo Barbosa Gomes (jogos).

PUBLICIDADE
Profit Comunicação
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L editora
Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão
Plural Gráfica

Distribuição
Dinap

Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X

Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

SUPER GAMEPOWER

Próxima Edição

"As maluquices de Joe e Sylvia agitam a tela do PS2 e GameCube em Viewtiful Joe 2"

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

EDIÇÃO 117

Pro Evolution Soccer 4 (**PS2 e XBOX**); Def Jam Fight for NY (**PS2, CUBE e XBOX**); Mortal Kombat Deception (**PS2 e XBOX**); Halo 2 (**XBOX**); Crash TwinSanity (**PS2 e XBOX**); BloodRayne 2 (**PS2 e XBOX**); Fifa Soccer 2005 (**PS2, CUBE, XBOX e PC**); Shadow Hearts: Covenant (**PS2**); Naruto: Narutime Hero 2 (**PS2**); Shark Tale(**PS2, CUBE, XBOX e PC**)

EDIÇÃO 116

Burnout 3: Takedown (**PS2 e XBOX**); Sly 2 Band of Thieves (**PS2**); Pokémon Fire Red/Green Leaf (**GBA**); Street Racing Syndicate (**PS2, CUBE, XBOX e PC**); Star Wars: Battlefront (**PS2, XBOX e PC**); Conflict Vietnam (**PS2, XBOX e PC**); Kingdom Under Fire: The Crusaders (**PS2, XBOX e PC**); Test Drive: Eve Of Destruction (**PS2, XBOX e PC**)

EDIÇÃO 115

ShellShock: Nam '67 (**PS2, XBOX e PC**); NCAA Football 2005 (**PS2, XBOX e Cube**); NFL ESPN 2005 (**PS2 e XBOX**); RockMan X Command (**PS2 e Cube**); MissionWinning Eleven 8(**PS2**); Viewtiful Joe(**PS2**); Tenchu Kurenai (**PS2**); Gradius V (**PS2**); Tales of Symphonia (**Cube**); Catwoman (**GBA**); Silent Hill 4: The Room (**XBOX**); Sudeki (**XBOX**);

EDIÇÃO 114

Obscure (**PS2, XBOX e PC**); Powerdrome, Shadown: Legends of Wretling (**PS2 e XBOX**); Mega Man: Anniversary Collection, Ribbit King (**PS2 e Cube**); Indy Car Series 2005 (**PS2 e XBOX**); Athenas 2004, MC Farlame's Monsters (**PS2**); ShadowsOps: Red Mercury (**XBOX**), Chash Bandicoot: Ripto's Rampage, Spyro Orange: The Cortex Conspiracy. (**GBA**)

EDIÇÃO 113

Spider-Man 2 (**PS2, XBOX, PC, Cube e GBA**); Thief: Deadly Shadows e Full Spectrum Warrior (**XBOX e PC**); Driv3r (**PS2 e XBOX**); Splinter Cell: Pandora Tomorrow (**PS2 e Cube**); The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay (**XBOX**); Silent Hill 4 (**PS2**); The Legend of Zelda: For Swords Adventures (**Cube**); Mario Vs Donkey e Sonic Advance 3 (**GBA**)

EDIÇÃO 112

Shrek 2 (**PS2, XBOX, PC e Cube**); Van Helsing, NBA Ballers, LMA Manager 2004 e Red Dead Revolver (**PS2 e XBOX**); Guilty Gear XX #Reload: Midnight Carnival (**XBOX**); UFC: Sudden Impact, World Tour Soccer 2005 e Syphon filter: The Omega Strain (**PS2**); Kirby: Great Labyrint of the Mirror, Metroid: Zero Mission e Mario Golf: Advance Tour (**GBA**)

DETONADOS

Edição 117 - Tony Hawk's Underground 2 (PS2, Xbox, GC e PC); Sly 2: Band of Theives (PS2).

Edição 116 - Resident Evil: Outbreak File 2 (PS2); MegaMan X: Command Mission (PS2 e GC).

Edição 115 - Mulher-Gato (PS2, GC e Xbox); Final Fantasy I (PlayStation e GBA); Final Fantasy II (PlayStation e GBA)

Edição 114 - Silent Hill 4: The Room (PS2); Spider-Man 2 (PS2, GC e Xbox) e Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 113 - Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (PS2, GC e Xbox) e Shrek 2 (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 112 - Pokémon Colosseum (GC) e Hitman: Contracts (PS2, Xbox e PC)

Edição 111 - Ninja Gaiden (Xbox), James Bond 007: Everything or Nothing (PS2, GC e Xbox)

Edição 110 - Onimusha 3 (PS2), Sonic Heroes (PS2, GC e Xbox), I-Ninja (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 109 - Fatal Frame II (PS2), Beyond Good & Evil (PS2, GC, Xbox, PC)

Edição 108 - Prince of Persia The Sands of Time (PS2, GC, Xbox, PC), Tony Hawk's Underground (PS2, GC, Xbox)

Shopping SGP

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

VIENA GAMES

TUDO EM VIDEOGAMES

SEDEX PARA TODO O BRASIL

FINANCIAMOS EM ATÉ 15 VEZES (CHEQUE OU CARNÊ)

Av. XV de Novembro, 396
Centro - Ferraz de Vasconcelos - SP
TEL. (0XX11) 4674-5850 - 4676-1395

PLANET GAMES

- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

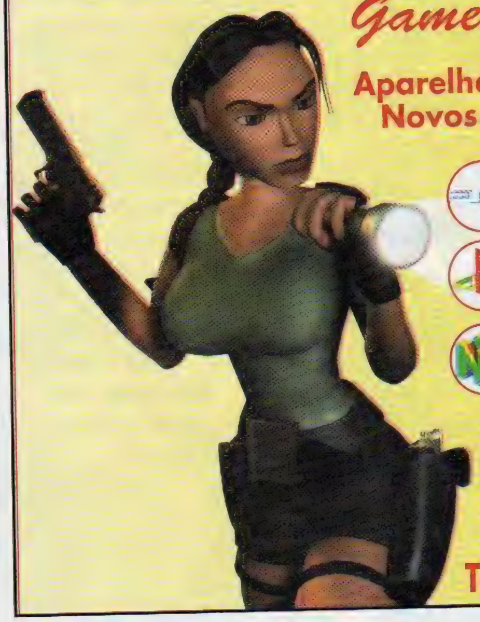
Financiamos em até 12x no cheque ou carnê

Compre através do site
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br

Fone:(11) 6987-2641/6943-5195
Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

ROCK LASER Games

Assistência Técnica Especializada
www.rocklaser.com.br



Aparelhos e Acessórios Novos e Seminovos

Sedex para Todo o Brasil

- ✓ Compra
- ✓ Vende
- ✓ Troca
- ✓ Financia

Atacado e Varejo

Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque

Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vl.Maria
Tels: (11) 6954.4332 / 6631.9979

CRAZY GAMES & net

LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

SETGAMES

PS2 XBOX

R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

WONDER GAMES

Compra, venda e troca

Venda de console, jogos e acessórios em geral

PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox

ENTREGAMOS VIA SEDEX

Assistência Técnica

Destravamento: PS2 - PSOne - Xbox - Saturn

Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira

R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
Rua São Bento, 43 - Loja 22 - Fone/Fax (11) 3105-2797

KARATE

DE COMBATE SEIWAKAI

Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional

NOVO ENDEREÇO

Av. Pedro Bueno, 1254 - Aeroporto
Fone.: (011)5031-0874

Butica Games

Assistência Técnica Especializada

Vendas de games novos e semi-novos
acessórios p/ todos os games

COMPRA • VENDE • TROCA • FINANCIA

Destravamentos, unidade
Ótica p/ Play 1 e 2 e XBox.

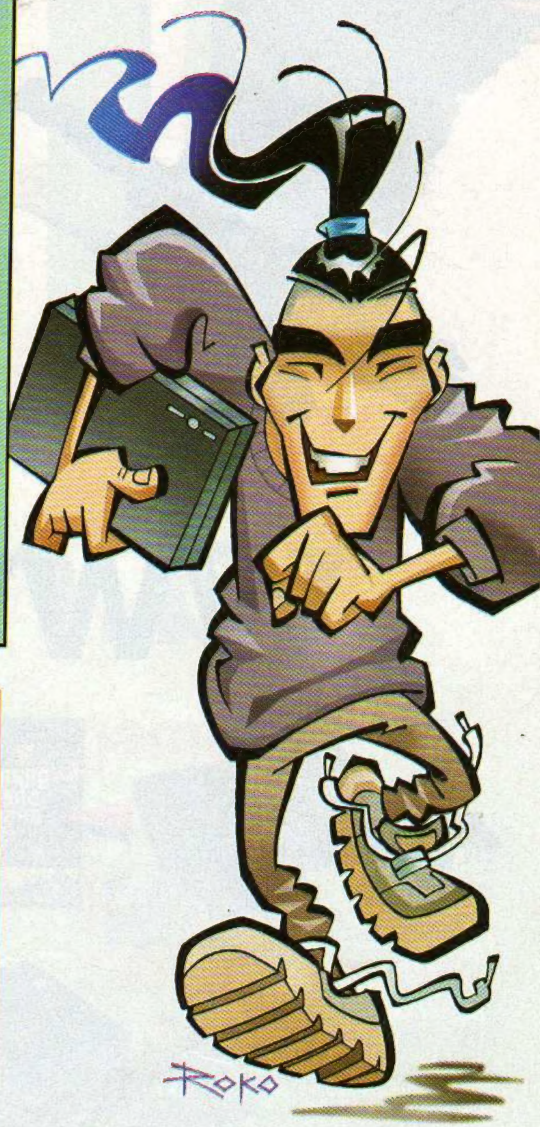
Sedex para
Todo o Brasil

- Locações de jogos em geral.
- Salão de jogos c/ todos os games do momento.
- Aceitamos cartões de crédito e pagamentos em cheques.

Atacado
e Varejo

Tels: (11) 6244-5392

Av. Antonello da Messina, 859 - Vila Paulistana



ELETROMÍL

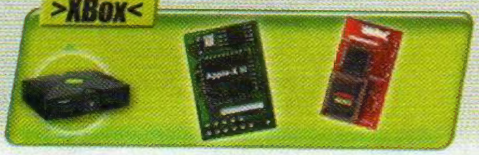
"A maior e melhor
loja de ass.
técnica do Brasil!"

Assitência Técnica Especializada

Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips

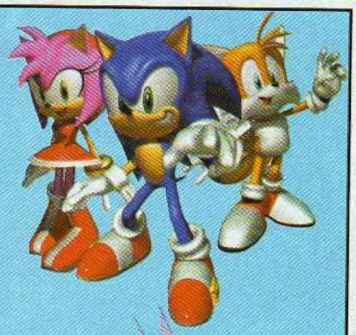
>PS2<

>XBox<



Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar -
Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às
18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 -
3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309

MG GAMES



Nintendo 64 + 1 fita
+ Memory Card +
Rumble Pack
R$ 140,00

DreamCast + c/ 2
controles + 1VMU +
10 jogos
R$ 250,00

1 Super Nintendo c/ 2
controles e 1 fita
R$ 100,00

Jogos para PS1, PS2, fitas para Super Nintendo, Mega Drive.
Preços especiais para lojista sob consulta.
Consulte-nos sobre outros aparelhos, jogos e acessórios.

mggames@ig.com.br

Tel.:(0xx11) 6909-7167

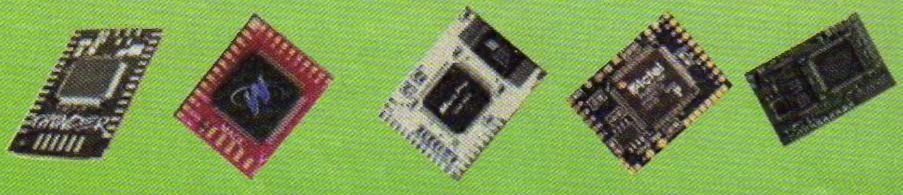
CORREIOS

Despachamos para todo o Brasil

ELET

ACEITAMOS SEU APARELHO

www.eletromi



ASSISTÊNCIA TÉCNICA NO LOCAL

AMERICAN EXPRESS · MasterCard · MasterCard Electronic · Diners Club International · MasterCard Maestro · REDE SHOP · Maestro · Cheque Eletrônico · Banco24Horas

* Sujeito a análise do aparelho

ROMÍL

ENVIAMOS SEDEX

USADO COMO PARTE DO PAGAMENTO*

games.com.br

Garanta o concerto do seu vídeo game na Eletromil com toda garantia

Controle do PS2 Original
Por Apenas
R$ 59,50

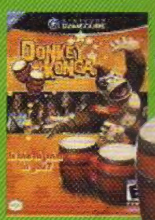
Troca de leitor original do PSOne
Por Apenas
R$ 120,00

Troca de leitor original do PS2
Por Apenas
Sob Consulta

Trocamos aparelhos antigos por acessórios novos

Não percam aparelhos com preços especiais para o Natal!!! Consulte-nos.

PS One
com garantia de 1 ano + 3 jogos
Preço sob consulta



Donkei Konga, ele acompanha 1 tambor
apenas R$ 249,50*

*Promoção em dinheiro

Memory Card Original
R$ 65,00!

COMPRA - VENDA - TROCA

R. Sta. Ifigênia, 348 - 1° and. - CEP 01207-001 - Centro - SP
Aberta de seg. a sex. 8:30 às 18:00H e sáb. 8:00 às 17:00H
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309 - 3337-0158

Ary Victor Eletrônica Ltda.

ARY GAMES

VENDEMOS

TROCAMOS

CONSERTAMOS

APARELHOS E ACESSÓRIOS

VENHA CONFERIR

O QUE HÁ DE MELHOR EM VIDEO GAMES

Tels.: (21) 2671-8601 // 2782-2068

Cheque e Cartão em 6x s/ juros / Também fazemos crediário

VISA Electron · Maestro · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Losango · MasterCard Maestro · MasterCard Eletronic · REDE SHOP · American Express · BANCO REAL ABN AMRO · Diners Club International

Rua Mariano Sendra dos Santos, s/nº Qd. 05, Lj. 02
Shopping Center Caxias - Cep. 25010-080 - D. Caxias - RJ